

gwiazdny pirat

#41 czerwiec-lipiec 2011

niezbędnik miłośnika

NEUROSHIMA

- Czas zmian czyli
twisty w NS

HONOR I KREW

- Miecz mordu
scenariusz

NEMEZIS

- Rozbitek
scenariusz

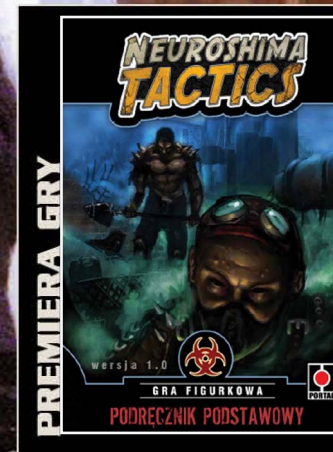
NS TACTICS

- Dzień z życia malarza
- Premiera na Avangardzie
- Szybkie makietowanie

A także:

- Relacje: Krakon 2011, Silikon 2011
- Fotorelacja: Avangarda 2011
- Stronghold: poradnik najeźdźcy
oraz kontrowersyjny Kurier pirata

scenariusze - dodatki - postacie - newsy - handouty - recenzje - poradniki - almanachy



SPIS TREŚCI GWIEZDNEGO PIRATA

KURIER PIRATA 3

Plotkowisko 3
Erpegowe wieści 4
Relacja z Silikonu 6
Relacja z Krakonu 7
Relacja z Avangardy 9

NEUROSHIMA 16

Czas zmian 16

NEUROSHIMA TACTICS 20

Dzień z życia malarza 21
Premiera na Avangardzie 22
Szybkie makietowanie 26

GRY INDIE 31

Miecz mordu - scenariusz 31

NEMEZIS 36

Rozbitek - scenariusz 36

GRY PLANSZOWE 43

Stronghold poradnik
Najeźdźcy - ekwipunek 43



WSTĘPNIAK

W lecie zbiera się ogórki. W telewizji lecą powtórki, w kinach najsłabsze filmy w sezonie, teatry są zamknięte, a estradowe gwiazdy grają plenerowe chałtury wszędzie gdzie tylko zwęszą pieniądze. Tak wygląda lato w branży rozrywkowej. I tak zawsze wyobrażałem sobie lato w branży gier fabularnych. Naprawdę w to wierzyłem.

A tu proszę – niespodzianka. W wakacje można wystartować z nowym systemem, nowym settingiem, nową grą. Tragedii nie będzie, wręcz przeciwnie – sukces murowany. Na przełomie lipca i sierpnia trzy wydawnictwa zdecydowały się pokazać światu swoje najnowsze propozycje i to nie były jakie, lecz dopieszczane i ważne.

Na Avangardzie pokazała się szósta edycja jednej z najlepszych gier fabularnych wszech czasów – Zew Cthulhu. Rozmawiałem z chłopakami z wydawnictwa Galmadrin, potwierdzili to co widziałem. Podręczniki rozchodziły się jak ciepłe bułeczki, znikł karton za kartonem, a oni jakby sami oczom swym nie mogli uwierzyć. Gra miała świetne otwarcie – gratuluję i trzymam kciuki.

Mniej więcej w tym samym czasie, lecz bez tak wielkiej pompy ukazał się bardzo fajny podręcznik do Savage Worlds PL, a mianowicie Sensacja i Przygoda (recenzja w numerze).

Na tej samej Avangardzie miało miejsce jeszcze jedno niezwykle wydarzenie – ukazała się pierwsza polska, profesjonalnie wydana gra bitewna Neuroshima Tactics. I także z sukcesem – zainteresowanie nią już pierwszego dnia przerosło nasze zainteresowanie, dziesiątki osób przewinęło się przez gralnię Wydawnictwa Portal, odbyła się cała masa pokazowych bitew oraz pierwszy wielki turniej, który bardzo mile zaskoczył nas frekwencją. W ręce graczy trafiło kilkadziesiąt starterów i drugie tyle blisterów, a był to dopiero początek świetnej sprzedaży gry.

I choć wydawać by się mogła, że stosunkowo niszowa branża gier bitewnych i fabularnych, jest częścią tej wielkiej branży rozrywkowej, okazuje się, że podlega ona zupełnie innym mechanizmom. My po prostu nie zbieramy latem ogórków, nie wciskami odgrzewanych kotletów, ani też nie proponujemy słabizny. A wy potraficie to docenić.

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl
Redaktor Naczelny: Piotr „Autor Wstępniaka” Haraszczak; Współpracują współpracownicy; Współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na każdym z nośników informacji - prosimy jedynie o informację o takim działaniu. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i hołduje zasadzie „Co złego, to nie my”. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. ISSN 1898-2700 Nakład: publikacja internetowa Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2011

KURIER PIRATA

Z OSTATNIEJ CHWILI:

Porąbany kurier Pirata wyleciał właśnie na Ibizę, celem śledzenia poczynañ tzw. Gruby Trzymającej Fundom. Otrzymaliśmy pierwszą depeszę - niestety tylko SMSem: Ibiza ssie - gorąco i duszno, słońce praży - muszę siedzieć w basenie. A co u was chłopaki?

ŚMIERTELNIE NIEBEZPIECZNY, GROŹNY I ZABÓJCZY TELEGRAF PIRATA



O tym, że Puszon jest gruby wiadomo od dawna. O tym, że Ramel jest gruby - wiadomo od niedawna. O tym, że szef Wydawnictwa Galmadrin też jest gruby, wiadomo od teraz.



Na tegorocznej Avangardzie doszło do skandalicznego zachowania jednego z pracowników Wydawnictwa Portal. Niejaki Neurocide podał rękę gwiazdzie ostatnich wydań Kuriera, czyli Szczurowi. Gwiazdny Pirat wyciągnął wnioski - Neurocide oberwał po premii i nie ma życia w fandomie Neuroshimy. No i nie może już liczyć, na krzepiący uścisk dłoni prezesa.



Skoro jesteśmy już przy Szczurze, to najwyraźniej i on dostał za swoje i stracił pałeczkę największego hejtera. W internecie i na Polterku teraz farmazony wypisują

DE (czyżby ukryta opcja niemiecka?) oraz ZigZag (czyżby poplątanie z pomieszaniem?). Czy było warto wychodzić na prowadzenie? Tak czy inaczej, należy wam się szacun i litość.



Polterek też nie zasypuje gruszek w popiele i ostatnio połąsił się na popłuczyny po marce telefonii komórkowej. O tak, już nie tylko możesz należeć do Poltera, lecz także zostać Polter Plusem - jak mawiały świny z Folwarku Zwierzęcego, są równi i równiejsi. Jeżeli więc masz kasę i masę kompleksów, możesz zostać seropożytywnym Polterowiczem i śpiewać: Plus i minus to jedyne co widzę...



Nową funkcjonalność Polterka zdecydował się testować nie kto inny jak Neurocide. Pierwsze próby, potwierdzają, że zaplusiko-

wane konto na serwisie to lipna inwestycja. Oprócz ekskluzywnego zielonego krzyżyka i marnej satysfakcji przynależenie do elity za 5 złotych, profesjonalna usługa nie oferuje wiele, po za możliwością zmiany bannera na blogu, choć obiecywano, że będzie można wykorzystywać system polecanek archiwalnych artykułów. Przywilej ten przysługuje jak na razie trzem osobom, ze ścisłego grona redakcji. A zatem są równi, równiejsi i najrówniejsi. Porąbany kurier Pirata gratuluje fantastycznego pomysłu.



Kurier Gwiazdnego Pirata na czas wakacji zmienia się w paparazzi i wyrusza w trasę po nadmorskich kurortach. Będzie pykał fotki Dodzie, Lady Gadze oraz Marylce Rodowicz oraz zawierał rozliczne znajomości z wytatuowanymi karkami posługującymi się językiem rosyjskim.

Chmurka tu, chmurka tam.



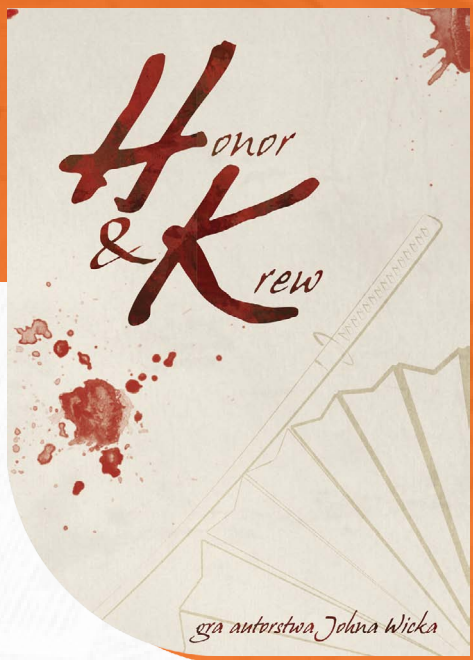
Kwiat polskiego rycerstwa, czyli Darken, Lucek oraz Khaki spędzają wakacje na obozach RPG jako opiekunowie kolejnego pokolenia młodzieży. Godne pochwały wzorce zostaną zatem przekazane następnej generacji graczy.



Rol - najbardziej znany z niewydanej dotąd gry Furia, robi wszystko aby podbić świat. Jego Robotica gości już w setkach tysięcy graczy komputerowych, więc przyszedł czas, aby cały świat poznał wiekopomne dzieło. Od niedawna Rol troluje na RPG.net. Posłki internet odetchną z ulgą, a na zachodzie jeszcze nie wiecąc ich czeka.



Wydawnictwo Portal zmieniło siedzibę, na biuro o rozmiarze 100 metrów kwadratowych i mocnym klimacie postapo.



HONOR I KREW NA POLCONIE

Premiera najnowszej gry Wydawnictwa Portal została przesunięta na koniec sierpnia - na Polcon 2011. Honor i Krew przenosi graczy w wypełniony konfliktami, wojną i namiętnością świat Samurajów. Gracze wcielają się w najważniejszych przedstawicieli klanu, podbijają sąsiadujące prowincje, toczą pojedynki i bitwy, biorą udział w misjach dyplomatycznych, knują intrygi przeciwko swym wrogom. Mechanika gry stworzona została tak, aby gracz łatwo wchodził w rolę samuraja. Honor, chwała, konflikty zbrojne, dyplomacja, magia oparta o tradycję, śmiertelne pojedynki na miecze – wszystko jeszcze w sierpniu.

Dirackie materiały rozczłonkowane!

By ułatwić dostęp do konkretnych materiałów z Gwiezdnego Pirata, na stronie Portalu rozpoczęliśmy publikowanie ich w formie osobnych plików .pdf. Dzięki temu teksty supportujące granie dostępne są po jednym kliknięciu, bez mozolnego przebijania się w gąszczu stron magazynu. Znajdziecie je w działach poszczególnych gier.



ZEW CTHULHU PO POLSKU

Na Avangardzie miała miejsce premiera polskiej edycji gry Zew Cthulhu w 6 edycji. Podręcznik ukazał się nakładem Wydawnictwa Galmadrin, kosztuje 99 złotych. Wydany na papierze kredowym, w technice druku z kolorem dodatkowym (granatowa tonacja) w twardej oprawie, liczy blisko 400 stron.

WYDAWNICTWO GRAMEL ORAZ WYDAWNICTWO GALMADRIN ŁĄCZĄ SIŁY - KONKURS

Konkurs polega na napisaniu scenariusza osadzonego w latach dwudziestych i trzydziestych ubiegłego wieku, na tyle uniwersalnego, że będzie go można wykorzystać zarówno z grą fabularną Zew Cthulhu, jak i z Sensacją i Przygodą – settingiem Savage Worlds. Zwycięzca otrzyma zestaw podręczników oraz wyróżnienie w postaci publikacji w miesięczniku Gwiazdy są w porządku. Zgłoszenia przesyłajcie do 1 września na adres wspolpraca@galmadrin.pl.

W SIECI ZADEBIUTOWAŁ ANCIENT SCROLL – NOWY SERWIS DLA MISTRZÓW GRY I GRACZY.

Jak można przeczytać na stronie, serwis chce stać się „żywą, rosnącą bazą pomysłów na przygody i kampanie, które można szybko wykorzystać do swoich potrzeb”. Na stronie znajdziecie na razie kilka zarysów scenariuszy. Serwisu szukajcie pod adresem <http://ancientscroll.pl>.

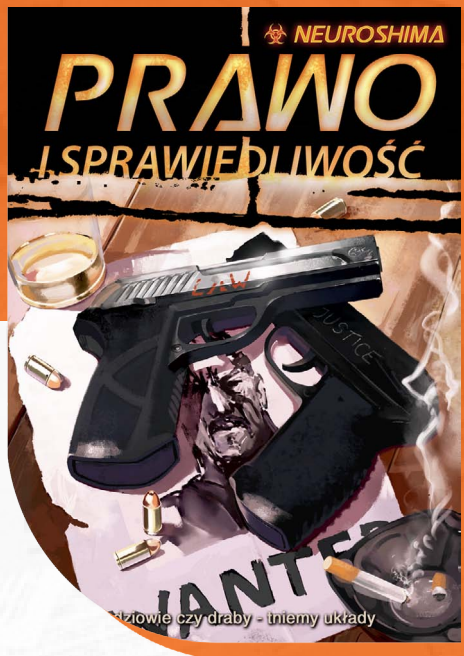
Dolecamy!

Sensacja i Przygoda



SENSACJA I PRZYGODA

Wydawnictwo Gramel opublikowało dodatek do gry Savage Worlds PL, który nosi tytuł Sensacja i Przygoda. Podręcznik poświęcony jest latom 20. i 30. ubiegłego wieku i eksploruje ekscytującą tematykę powieści pulpowych. Szalone przygody, szpiegdy, kasiarze, mafia oraz zabójcy rodem z orientu. 200 stron za 39 złotych.



PRAWO I SPRAWIEDLIWOŚĆ W SKLEPACH

Na początku lipca do sprzedaży trafił osiemnasty dodatek do Neuroshimy. Prawo i Sprawiedliwość to lekki i przystępny suplement poświęcony stróżom prawa oraz bandytom. Czekają na was solidna porcja wiedzy o tym, kto i gdzie stanowi prawo, w jaki sposób ukarać przestępców, profesje oraz pochodzenia a także spory rozdział o układach i ciemnych stronach najważniejszych frakcji występujących w grze. Te interesujące aspekty gry oraz zasady ich stosowania zawarto na 52 stronach. Cena dodatku to 16zł.

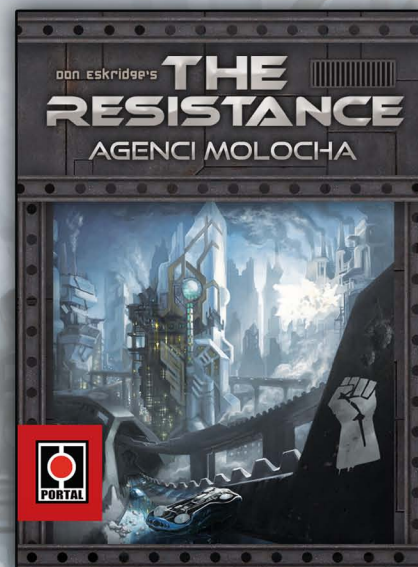


PREMIERA NEUROSHIMY TACTICS- PODRĘCZNIKI DO ŚCIĄGNIĘCIA

Na Avangardzie miała miejsce premiera Neuroshimy Tactics - gry bitewnej Wydawnictwa Portal. Statery czterech frakcji - Posterunku, Molocha, Hegemonii i Borgo - wystarczające do gry kosztują 99 zł (5 figurek, żetony, beczka, 2 karty lokacji). Blistery zawierające dwie figurki, żetony i karty lokacji 49 zł, Blistety z bohaterami 24 złote.

Dodatkowo wydawnictwo udostępniło podręczniki do gry w formacie PDF, do ściągnięcia za darmo ze strony: nstatc-tics.com

don eskridge's THE RESISTANCE AGENCI MOLOCHA



**POPROWADŹ
ODDZIAŁ POSTERUNKU**

LECZ UWAGA!

**W DRUŻYNIE KRYJE
SIĘ ZDRAJCA!**



POZNAJ CAŁĄ LINIĘ GIER ZE ŚWIATA NEUROSHIMY!



Gra planszowa



dodatek



dodatek



Gra karciana



SILLIKON

KONWENT FANÓW FANTASTYKI

Artur Blok

27-29. 05.

Sillikon

Trzymamy kciuki za Przemyśl

Jaką przewagę miał Sillikon nad Pyrkonem? Co mi się bardziej podobało? Sillikon był konwentem dużo mniejszym i poznałem tam kilka wspaniałych osób. Miła atmosfera, uśmiechnięte twarze i czas by się poznać, porozmawiać. Jest to wspaniały atut małych konwentów. Organizatorzy mieli czas dla uczestników, grali z nami i rozmawiali. Nikomu się nigdzie nie śpieszyło.

Myślę, że ten niezwykły klimat całkowicie rekompensował sześciogodzinną, nocną podróż, pociągiem wypchanym ludźmi. Sillikon odbywa się w Przemyślu, pięknym mieście, które niestety

jest bardzo oddalone od czegokolwiek. Jednak i samo miasto ma pewien genialny atut. Znajduje się w nim jedyna w Polsce Wioska Fantasy! Cała wiocha przerobiona na klimaty żywcem wyjęte z książek. Serio! Wiem, że to daleko, wiem że długo się jedzie, jednak móc zagrać larpa w wiosce fantasy to naprawdę niezwykła sprawa.

Właśnie taki larp był główną atrakcją konwentu. Organizatorzy świetnie się do niego przygotowali. Każdy miał stroje, a jeśli nie to szybko mu ciekawy znalazł. Gracze dostali broń, specjalnie zabezpieczone by móc się nimi

okładać. Pod szkołę podstawiono autobus, który zabrał wszystkich na teren Wioski. Wszystko dopięte na ostatni guzik.

Oczywiście nie zabrakło również turniejów. Był i Magic the Gathering, Warhammer 40k oraz Nuroshima Hex. Odbyło się wiele świetnych prelekcji, na dwóch miałem przyjemność być. Nauczyłem się sporo, jak robić klimatyczne mapy i dokumenty. Prelegentka przyniosła własnej roboty rekwizyty. Były fenomenalne, dokładne, piękne i zapierające dech w piersi. Na drugiej prelekcji miałem przyjemność poznać kilka nowych technik, które pozwalają wprowadzić więcej realizmu na sesję. Piękna prelegentka opowiadała o swoich pomysłach i przejściach z różnymi MG z takim zaangażowaniem, że zapragnąłem znów zagrać. Już dawno nie brałem udziału w porządnej sesji jako gracz. Chyba pora to zmienić.

Sobota minęła szybko, nadszedł wieczór. Postanowiliśmy wybrać się na miasto. Początkowo myśleliśmy, że pojedziemy tylko w czwórka. Ostatecznie do pizzerii Da Grasso trafiło nas blisko 30 osób. Zajęliśmy jedną dużą salę, znieśliśmy tam stoły i kanapy. Rozpoczęło się zamawianie. Wspólna uczta trwała kilka godzin i pełna była śmiechów, rozmów i zabawy. Był to jeden z miłszych wieczorów na konwentach, jaki miałem przyjemność spędzić. Jest to niesamowita zaleta małych imprez.

Myślę, że Sillikon będzie się rozwijał. Mam szczerą nadzieję, że pewnego dnia będzie to duży, liczący się konwent. Organizatorzy mają pełne poparcie konwentowiczów. Poznaliśmy się, polubiliśmy. W przyszłym roku na pewno przyjadę. Może to daleko, może nie wygodnie w podróży, jednak Ci ludzie są tego warci.

KRAKÓW 30 VI – 3 VII 2011



Artur Blok

Krakon

27-29. 05.

Jak zmienić smoka w Pikachu

Gdy usłyszałem o powrocie sławnego niegdyś konwentu Krakon bardzo się ucieszyłem. Mam wiele przyjemnych wspomnień z poprzednich edycji, toteż jechałem tam z nadzieją, iż i tym razem będę się świetnie bawił. Jednak od samego początku coś nie grało.

Pierwszym zaskoczeniem była informacja, że Krakon jest konwentem mieszanym manga – fantasy. Jednak wtedy byłem jeszcze tolerancyjny, pomyślałem, a niech też mają zabawę.

Drugim ogromnym zaskoczeniem były problem komunikacji z orgami. Wy-smarowałem ładnego maila z propozycją prowadzenia programu. Cztery prelekcje, larp, sesje. W sumie dobrze ponad dziesięć godzin programu. Mail

został wysłany, jednak nigdy nie dostałem żadnej odpowiedzi. Przez bite dwa miesiące żaden org nie pofatygował się by odpisać mi lub moim znajomym, którzy także zgłaszali punkty. Dopiero gdy na stronie ukazał się program dowiedzieliśmy się co zostało zaakceptowane a co z niewyjaśnionych przyczyn zostało porwane przez kosmitów.

Kolejnym dziwnym elementem była konieczność wykupienia akredytacji przed pojawieniem się jakichkolwiek informacji o atrakcjach. Konwent powraca z niebytu – w zasadzie startuje od zera, żerując na niemal legendarnej marce Krakonu, nie wiadomo nic o organizacji i programie, a uczestnicy mają w

ciemno zapłacić 45 zł za wycieczkę w nieznane.

Jednak ekipa zebrała się silna, znajomi, dziewczyna. Zamknęliśmy oczy i wykonaliśmy skok w przepaść – nie wiedząc co nas czeka. W taki o to sposób wy-lądowałem w końcu na konwencie, który okazał się być ropyjącym wrzodem na ciele krajowej sceny konwentowej.

Pojawiłem się tam o godzinie 14. Wejście otwarte było od dwóch godzin, wchodzić mogli tylko szczęśliwcy, którzy wykupili akredytacje przez neta. Przed szkołą stały hordy mangowców, czekających na możliwość kupienia wejściówki na miejscu. Plus taki, że weszliśmy szybko. Otrzymaliśmy identyfikatory (w życiu nie widziałem mniej-

szych) i kopertę. W niej zaś same ulotki. Żadnego informatora. No bo po co? Informatory dotarły na konwent dopiero pod wieczór. Czekają w nich kolejne wielkie zaskoczenie. Plan ze strony internetowej zupełnie nie zgadzał się z rzeczywistością. Z powodu zmian i braku informacji o nich, większość atrakcji w czwartek się nie odbyła.

Wejście do części ze sleeproomami też było nie miłym zaskoczeniem. Była dopiero druga po południu, a wszystkie sleepy były już dawno zajęte, ludzie już spali na korytarzach, a przybyć miało jeszcze drugie tyle mangowców. Organizatorzy, którzy cały czas zapewniali, że dla każdego starczy miejsca, powin-

ni zamknąć oczy rozpędzić się i pocze-
kać aż ściana sama ich znajdzie.

Jednak nie od parady jesteśmy fanta-
stami. Szybko opróżniliśmy małą salę
na sesję ze stolika i krzeseł, rozbiliśmy
tam nasze manatki i rozstawiliśmy stół
z Neuroshimą Tactics. Mangowcy nie
mają jaj, by nam przeszkodzić, a or-
gowie są zakręceni jak kiszono ogóry w
stoiku. Przyczółek zdobyty!

Tak rozpoczęła się droga przez mękę,
zwana Krakonem. Trzy dni spędzone
na tym konwencie były jak wszystkie
dziesięć egipskich plag zmiksowanych z
wirusem eboli. Z powodu braku miej-
sca do spania sale na larpy fantasy za-
mieniono na sleepy. Twórcy tych larpów
usłyszeli jedynie, że mogą prowadzić
je na dworze w deszczu, albo w ogóle
nie prowadzić. Sale prelekcyjne bloku
fantasy wyglądały jak obskurne cele i
nikogo nie obchodziło, że potrzebowa-
łeś rzutnika i ekranu. Z drugiej strony
sale dla mangowców były wyposażone
w każde cacuszko. Rzutnik pod sufitem,
system głośników na całej sali, tablica
cyfrowa. Dyskryminacja jaką wykazali
się twórcy tej imprezy, widoczna była
na każdym kroku. Blok mangowców był
rozbudowany i ciekawy. Blok fantasy
świecił dziurami, pełen był niecieka-
wych prelekcji i wstawek mangowych.
Jednym słowem program Krakonu był
wybitny niczym program lata z radiem.

Warto wspomnieć o ochronie. Mam
wrażenie, że organizatorzy obawiali
się, zresztą całkiem słusznie, zamachu
bombowego. Przy każdym wejściu na

teren przeszukiwano nas. Konfiskowa-
no lekarstwa. Gdy zostawiłem na sto-
le w moim sleeproomie nóż ochroniarz
bez mojej wiedzy, skonfiskował go. Tyle
dobrze, że oddano mi go gdy opuszcza-
łem ten padół łez i rozpacz. Po godzi-
nie 23.00 nie można było wchodzić i
wychodzić ze szkoły, przy każdym wie-
czornym wyjściu ochrona spisywała na-
sze dane. Ludzi wyrzucano z konwentu
pod każdym pretekstem. Dwóch kumpli
zamieniło się identyfikatorami, wyrzu-
cono ich. Organizatorzy będą musieli
się postarać jeszcze bardziej w przy-
szłym roku i wzmocnić ochronę, bo ja
serio zmontuję jakąś bombę i podejrze-
wam, że nie będę w tym osamotniony.
Przyszłoroczny Krakon będzie wystrza-
łowy!

Podsumowując, okazało się, że Krakon
nie była wart czasu i wysiłku jaki w nie-
go włożono. Impreza bezwartościowa.
Organizatorzy powinni wziąć grabki,
iść pobawić się w piaskownicy, a nie
brać się za organizowanie poważnego
przedsięwzięcia. Ich niekompetencja i
niewiedza okazały się katastrofalne w
skutkach. Konwent nie tylko niszczy
swoją wspaniałą tradycję ale swą na-
zwą przynosi ujmę pięknemu miastu
Kraków.

Adriar Tyrakowski - zdjęcia | Piotr Haraszczak - tekst

27-29. 07.

Avangarda

Fotorelacja ze świetnej imprezy

Warszawska Avangarda to jeden z trzech najważniejszych konwentów w Polsce. Tegoroczna edycja odbyła się w nowym wielkim budynku - na SGGW. Wydawnictwo Portal przyłożyło się do tego, aby jeszcze ubarwić tę wyśmienitą imprezę. Zobaczcie jak było.



Neurocide, Adrian oraz Multi patrzą w przyszłość



Przywitanie stęsknionej za sobą ekipy Neuroshimy Tactics



Neuroshima Tactics - godne otwarcie



Artur Blok na stoisku z Molochem

Dbaliśmy o klimat, byliśmy przebrani za Posterunkowców (patrz zdjęcie - ochrona turnieju Resistance: Agenci Molocha) oraz inne kreatury ze świata NS. Na tyle na ile mogliśmy, łaziliśmy po konwencie w hełmach, ze spłuwami na ramieniu, z maskami gazowymi przy boku. Dzięki temu łatwo było nas rozpoznać, zagadnąć, poprosić o wytłumaczenie gry lub najzwyczajniej w świecie pozdrowić.

Oprócz standardowych i turniejowych rozgrywek w Neuroshimę Hex, mogliście też pograć armiami fanowskimi. Albo z nami, albo jak na zdjęciu z Michallusem - czyli najbardziej wykręconym ultrafanem tej planszówki jaki chodzi po ziemi. W jego kufrze kryje się każda z fanowskich armii, łącznie z jego autorskim Mephisto.



Akredytacja: w niedzielę, mogli sobie odpocząć



Armie fanowskie: Michallus, Zachy oraz Senthe



Muzg oraz Bartosh na straży turnieju Agentów Molocha

Na Avangardę przyjechaliśmy z całą masą fajnych pozycji. Nasze stoisko pękało w szwach. Mogło zakręcić w głowie. Dodatki do Neuroshimy, cała masa dodatków. Almanachy z serii Graj, oraz Skrót do R'lyeh i Jesienna Gawęda. Cała masa naszych najlepszych planszówek, z Neuroshimą Hex i 51. Stanem na czele. Ekipa ze stoiska pomagała wybrać, streszczała zawartość podręczników, tłumaczyła podstawy planszówek.

Nasz pobyt na Avangardzie nie skupiał się jednak na handlu, ważniejszy był dobry kontakt z fanami gier Wydawnictwa Portal. Zorganizowaliśmy całą masę turniejów i prelekcji. Każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Zwycięzcy turniejów otrzymywali nagrody - a każdy cieszył się sporym zainteresowaniem. Mieliście okazję zmierzyć się z przeciwnikami grając w 51. Stan, Zombiaki, Resistance: Agenci Molocha, w Neuroshimę Hex oraz Neuroshimę Tactics. Było też kilka odpalowych atrakcji, takich jak konkurs na najlepszy strój postapo czy walki gladiatorów. Szukajcie nas na nadchodzących konwentach. Warto.

Gry Wydawnictwa Portal były stałym gościem games roomu. Nasza ekipa robiła wszystko aby wyjaśniać zasady, uczyć grać i sprawiać, aby wszyscy którzy wpadli nam w łapy dobrze się bawili. Uśmiechy na twarzach zadowolonych uczestników konwentu były dla nas największą nagrodą. Jak widać poniżej Pret-a-Porter świetnie spełniło swoją funkcję.



Wesoła brygada dyktatorów mody przy Pret-a-Porter



Neurocide, Damian oraz Natalia na stoisku pełnym gier



Turniej 51. Stan



Turniej Neuroshimy Tactics



Finały turnieju 51. Stan



Hegemończyk Ned



Zwycięzca konkursu



Kaznodzieja



Hippis



Konkurs przebierańców postapo. Na zdjęciu widzimy uczestników, a wśród nich: dwóch twardej z Hegemonii, Najemnik, Kaznodzieja, oraz zabłąkany hibernatus.



Na stoisku niemal przez cały konwent trwał spory ruch. Mieliśmy ręce pełne roboty. Oczywiście główna atrakcja związana była z premierą Neuroshimy Tactics. Kolorowe pudełka oraz blistery znikwały z zawrotną prędkością.

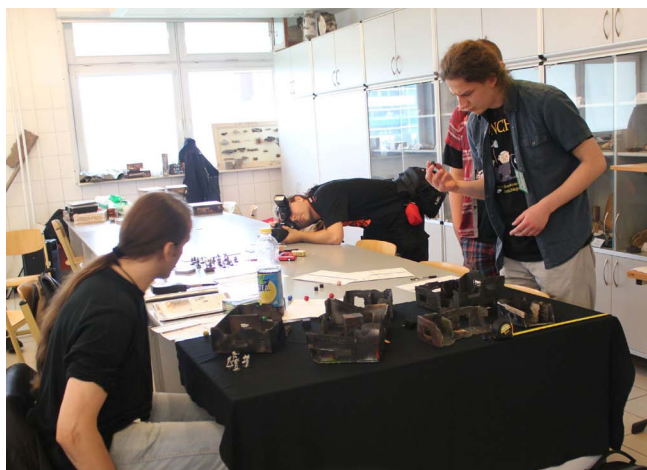


Adrian i Karolina - czyli naczelnicy malarze związani z Neuroshimą Tactics. On malował Molocha oraz Postęrunek, ona zaś Hegemonię i Mutantów Borgo. W czasie konwentu służyli niezliczonymi radami, każdemu, kto chciał poznać tajemnice malowania figurek.

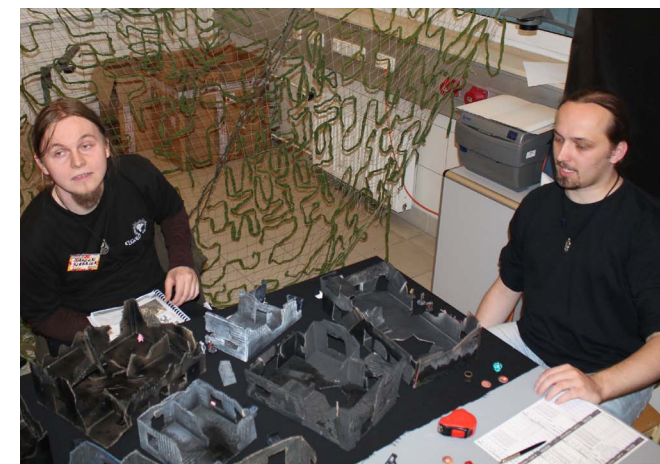
Finaliści pierwszego, morderczego turnieju Neuroshimy Tactics. Każdy z nich stoczył wiele bojów, aby dochrapać się miana jednego z trójki najlepszych graczy w Polsce. To właśnie im uległo 14 pozostałych uczestników.



Turniej rozgrywany był na starterach, a udział w nim mógł wziąć każdy chętny. Na zdjęciu widać początkową fazę starcia, a dokładniej wystawianie pierwszych figurek. Wbrew pozorom, to bardzo istotny fragment rozgrywki. Błąd może wiele kosztować.



Chwila odpoczynku przed kolejnym pojedynkiem oraz wymiana pierwszych spostrzeżeń. Świetna sprawa, bowiem cały turniej toczył się na zasadach fair play. Sędziowie nie zaobserwowali naruszeń zasad, zaś przy stołach panowała koleżeńska atmosfera.



Antologia dla miłośników fantasy!

Szukaj w Empikach,
księgarniach internetowych
oraz komiksowych.

Lista punktów sprzedaży:

www.swiatkomiksu.pl/gdzie-kupic



[WWW.QUKI.PL/FANTASY KOMIKS](http://WWW.QUKI.PL/FANTASY_KOMIKS)

Ignacy Trzewiczek

CZAS ZMIAN

Twisty w Neuroshimie



To za co od lat kochałem Neuroshimę to olbrzymie, praktycznie nieskończone bogactwo świata gry. Wystarczy otworzyć podręcznik na losowej stronie i zaraz porywa nas klimat, raz straszny, raz wesoły, raz rodzą się z tego przygody akcji, innym razem psychodeliczne ekspresje.

Masz ochotę na prowadzenie przygody pełnej ciężkich klimatów, sesji w stylistyce obcej technologii, przenosisz akcję na tereny zajęte przez Molocha. Dziwne fabryki, zurbanizowane hale, maszyny, sztuczna inteligencja, rodzi się w głowie niesamowita sesja grozy, pełna futurystycznych sprzętów, wizji rodem z najlepszych powieści sf, technologii nieznanych Bohaterom Graczy. Wspaniała pożywka dla wyobraźni.

Masz ochotę na militarne sesje? Rzucamy graczy na front z Molochem i pełną gębą rozpoczyna się walka, okopy, misje wojenne, zadania i cele, sierżanci i trepy, zacinająca się broń i okrutny przeciwnik, zajmowanie pozycji, utrzymywanie przyczółków, granaty gazowe, rannni, szpital polowy, nieśmiertelniki. Neuroshima ma to wszystko w ofercie.

Mógłbym tak wymieniać chyba w nieskończoność. Neuroshima to wspaniały system dla Mistrzów Gry z ADHD, Mistrzów, którzy chcą by co chwilę na sesji działało się coś nowego i niezwykłego. A to gracze trafiają do wioski kanibali, a to odwiedzają miasteczkę zarządzaną przez sektę diabła, a to wjeżdżają do miejsca, w którym panuje jakieś paskudne choróbkso, a to w jakieś wiosce stoi wrak wahadłowca, a w innym żyje czło-

wiek, który potrafi naprawiać stary sprzęt elektroniczny...

Co róg nowy pomysł, co kilka mil nowy świat. Poszatkowany świat Neuroshimy, odcięty od radia i telewizji pozwolił nam dać Mistrzom Gry niesamowite uniwersum, odizolowanych, autonomicznych lokacji, w których możemy ukryć najbardziej wykrecone w kosmos pomysły. Ukrywamy je tam od lat, prawda? To wielka frajda zaskakiwać graczy kolejnymi pomysłami.

A dziś - wbrew temu co w NS uwielbiam - chciałbym wam zaproponować coś innego. Inny trik na zaskoczenie graczy i sprawienie im frajdy na sesji. Chciałbym wam przypomnieć o technice „Zmiany w świecie”

Zmiana w świecie - ewolucja

Powszechnie znana prawda mówi o tym, że najbardziej podobają nam się te piosenki, które znamy. A ponadto wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej. Oczywiście, przekłada się to także na sesje RPG. Z jednej strony zaskakiwanie graczy kolejnymi niezwykłymi osadami i miejscami (czy wspominałem już, że uwielbiam je wymyślać) i prezentowanie na sesjach kolejnych patentów to świetna pożywka dla naszych sesji RPG, ale równie dobrą pożywką jest... zaprezentowanie na sesji miejsca, osady, bohatera, których Bohaterowie Graczy już znają.

Rzucamy Bohaterami Graczy ku miejscu, które już odwiedzili. Do lokacji, w której już byli, którą zdążyli już poznać, bo prowadziłeś tam ze dwie czy trzy sesje. Tak się jakoś

toczy życie, że gracze ponownie trafiają do tego samego miejsca.

A tam nastąpiły zmiany.

Ten chorowity szeryf, któremu gracze ostatnio pomagali, w końcu wyzionął ducha. Ten bar, w którym nocowali rozbudował się, mają teraz dodatkowe piętro i stół do gry w billard. Ten wściekły pies co biegał po osadzie i wszystko gryzł, a nie, ten pies niestety wciąż jest i wciąż gryzie...

Poprowadzenie sesji w miejscu, lokacji, w której Bohaterowie Graczy już byli sprawi, że po pierwsze masz mniej roboty z wymyślaniem wyglądu miejsca oraz ciekawych Bohaterów, gracze łatwiej się wczują, bo sobie przypominają wszystko tak jak było ostatnio. Same zyski. Ty zaś szykujesz tylko nową intrygę, nowe wydarzenie i całość przygotowujesz gromadą zmian. Pokazujesz, że świat się zmienia. Że czas nie stoi w miejscu. Że ludzie odchodzą, przychodzą, że tu ktoś wyjechał z miasteczka, tu przybył zaś jakiś nowy handlarz, że uruchomiono kościół, albo że wyczerpała się studnia, a to, ostatecznie padły akumulatory i osada jest cała spowita ciemnością gdy zapada zmrok... Pomyśłów - ponownie - ciśnie się do głowy bez liku, bierzemy to co gracze znają i element po elemencie przesuwamy w czasie o kilka miesięcy, by pokazać co tu się w tym czasie działo.

To piekielnie prosta i bardzo skuteczna technika tworzenia udanej sesji.

Zmiana w świecie - rewolucja

Drugim sposobem jest mocniejsze tupnięcie w miejscu, które gracze znają i umiarkowanie dobrze pamiętają - nie pokazujemy graczom, iż czas płynie i wszędzie wszystko się zmienia. Pokazujemy im, że świat Neuroshimy jest brutalny i okrutny, a jedna zmiana może wszystko odwrócić do góry nogami.

Gracze docierają do osady, która była rozłożona przy tamie. Tama pękła, osady nie ma. Gracze docierają do osady, która była broniona przez silną grupę wojskowych, jest teraz opuszczona przez gang Black Angels, a wojskowi wiszą uwięzieni w żelaznych klatkach na obrzeżach osady. Gracze docierają do osady, która była biedna i wymarła jak pustelnia, a teraz prosperuje w najlepsze bo w pobliskich górach odkryto złoża węgla.

Przykładowe ewolucje

Nowe kontakty - osada nawiązała łączność z okolicznymi społecznościami, wzmożł się handel, uruchomiono kolejkę łączącą dwa ośrodki, pojawiło się w okolicy więcej życia i energii.

Nowa prawa - wraz z wyborami nowego szeryfa pojawił się też nowe prawa, od teraz w osadzie panuje całkowity zakaz posiadania Tornado, albo obowiązek jednodniowej kwarantanny w specjalnych silosach.

Nowi mieszkańcy - w osadzie pojawiło się kilka nowych twarzy, otwarto zakład kowalski, pojawił się ksiądz i odbudował kapliczkę, a nawet otwarto drugi bar, tylko dla mutków i osób z widocznymi chorobami.

Naprawione lub odbudowane lokacje - w osadzie naprawiono elektrownię wiatrową, albo odbudowano mur okalający jej budynki, albo oczyszczono zatrutą od lat studnię.

Nowy sojusznik - osada weszła pod wpływ działań jakiegoś gangu lub jakieś siły politycznej, ma nowych sojuszników, lecz i nowe obowiązki, jak haracze. Jako część większego układu ma większe bezpieczeństwo ale też i mniej wolności.

Lubisz Fallouta i postapokalipse?

Wpadnij do Schronu!



13

TRZYNASTY SCHRON.NET

Rewolucja. Gracze jadą do miejsca, które dobrze znają i okazuje się, że psinco. Nic nie wiedzą. Wszystko się zmieniło. Wszystkiego trzeba uczyć się na nowo. Dobrze, że mają tu kilku starych znajomych - dowiedzą się co i jak się tu dzieje.

Masz starą, gotową, wymyśloną lokację, kopiesz ją w tyłek i wywracasz na drugą stronę. Ci sami Bohaterowie Niezależni. Te same domki. Ale sytuację robisz totalnie odmienną. Miłej zabawy.

Podsumowanie

Technika „Zmian w świecie” jest oczywiście trikiem uniwersalnym, pasuje do dowolnej gry fabularnej, tu jednak, w Neuroshimie, pasuje mi ona wprost idealnie. Pokazywanie jak świat powoli wstaje z klęzek (w jednej osadzie), albo rozpada się w zupełną ruinę (w innym miejscu) to fascynująca zabawa. Wrzućcie więc swoich graczy na stare szlaki, niech odwiedzą stare, dobrze znane dziury i niech zobaczą co się w nich kryje nowego...

Przykładowe rewolucje

Źródło energii - w osadzie zostało wyczerpane, bogata niegdyś osada popada w ruinę, wielu ludzi wyjechało, społeczność nie potrafi odnaleźć się w nowych warunkach.

Nowy przywódca - w osadzie pojawił się człowiek z olbrzymim autorytetem (ksiądz, szeryf, mafiozo) i przejął władzę w terenie, zmienił prawa i zwyczaje, odmienił porządek panujący tu od lat.

Zagrożenie - w okolicy swoją siedzibę znaleźli mutanci, spokojna osada stała się celem ataków, ludzie musieli się uzbroić, wokół terenu stawiana jest palisada i linie zasiek, trwają regularne potyczki i starcia.

Nowe złoża - w okolicy odkryto cenne złoża, o których nikt wcześniej nie wiedział, czy to węgla, czy jakieś magazyny z medykamentami czy amunicją, przymierająca osada, jedna z tysięcy w zasranych stanach zamienia się w bogate miasteczko.

Epidemia - przez okolicę przeszła epidemia, osada jest zdziesiątkowana, wielu ludzi umarło, wielu ludzi jest w ciężkim, nie dającym nadziei stanie, wydaje się, że dla osady nie ma już ratunku.

PRAWO I SPRAWIEDLIWOŚĆ



**BO BIAŁE JEST BIAŁE
A CZARNE JEST CZARNE**

**WYKAŃCZAMY
BANDYTÓW**

TNIEMY UKŁADY

**BĘDĘ JEŹDZIŁ Z SIEKIERĄ
PO KRAJU I CIAŁ ZŁODZIEI**

Prawo i sprawiedliwość to nowy dodatek do Neuroshimy. Premiera: maj 2011
W środku: prawo Zasranych Stanów, teczka sędziego, ABC bandziora, sekretne układy i wiele innych

**CTHULHU JUŻ RACZEJ NIE ZROBI ZAKUPÓW
NA FREAKSZOP.PL...**



ALE TY MOŻESZ - WKRÓTCE OTWARCIE...

**nie wiesz
o co chodzi?
sprawdź na:**

<http://freakszop.pl/>
<http://www.facebook.com/freakszoppl>

Uwaga! Przy produkcji reklamy nie ucierpiał żaden Przedwieczny

TIARZ
NACIŁ GNIĘTA
NA METALOWĄ
CZASZKĘ

NEUROSHIMA TACTICS



Andrzej Tyrakowski został członkiem zespołu Portalu - będzie odpowiadał za rozwój Neuroshimy Tactics. Witamy na pokładzie. Rośniemy w siłę.



Mamy za sobą pierwszy, inauguracyjny turniej Neuroshimy Tactics - odbył się na Avangardzie, zebrał 17 graczy!



Ruszają lokalne turnieje organizowane przez fanów gry, w Warszawie, we Wrocławiu, fani gry organizują się za pośrednictwem strony społecznościowej nstactics.ning.com Zapraszamy do przyłączenia się do społeczności NST!



Na sieci znalazły się zarówno podręcznik do Neuroshimy (w wersji ekranowej oraz w wersji do druku), jak i Teczka frakcji - oba pliki w wersji 1.1



Stanowisko Portalu dotyczące wykorzystania modeli nieoficjalnych na oficjalnych turniejach NST opublikowane na www.Portalu. W skrócie - jest zgoda, można 20% swojej armii wystawić w modelach kolekcjonerskich, nie portalowych.



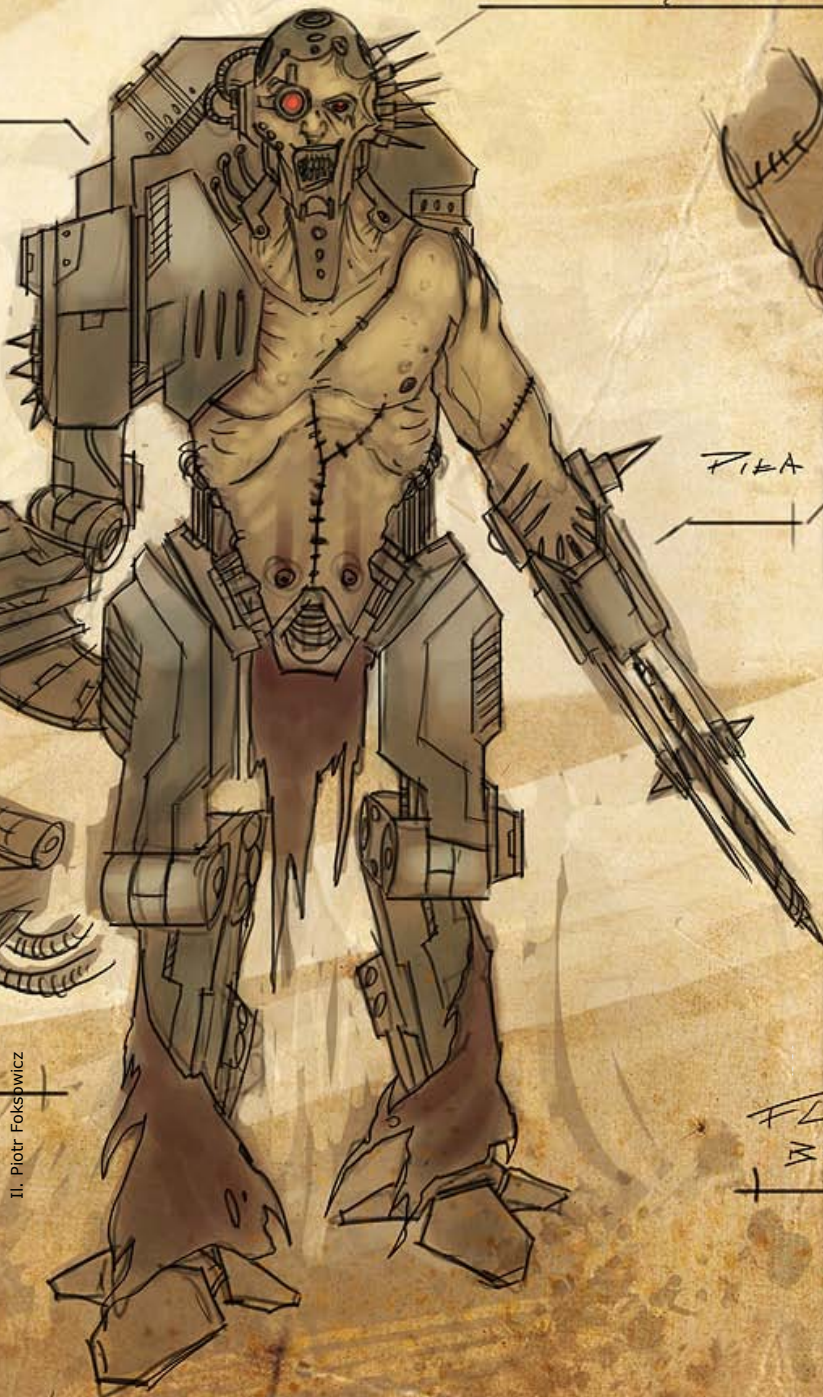
Na rynek trafiło zapowiadane 48 modeli do NST, tymczasem nasz zespół pełną parą pracuje nad nowymi modelami - gotowe do produkcji modele trzeciego Punka oraz trzeciego Szpona.



Jak widać, jest już też gotowy concept art trzeciej Hybrydy - najpopularniejszego jak dotąd modelu w armii Molocha (według wyników sprzedaży blisterów).



A skoro jesteśmy przy sprzedaży, warto się pochwalić - w ciągu pierwszych dwóch tygodni sprzedaży ponad 300 starterów trafiło w ręce graczy! Obiecaliśmy bazę graczy i nie ściemnialiśmy. Neuroshima trafia masowo pod polskie strzechy



Adrian Tyrakowski

DZIEŃ Z ŻYCIA MALARZA

Kilka tygodni temu miałem przyjemność prowadzić kącik malarski na konwencji Avangarda w Warszawie – tam też odpowiadałem na dziesiątki pytań od miłośników bitewniaków związanych z malowaniem modeli. Na przykładzie jednej z figurek do Neuroshimy Tactics – Najemnika – opowiem Wam o tym, o czym opowiadałem w Warszawie, czyli o tym jak wygląda dzień z życia malarza modeli do Neuroshimy Tactics.

1 Zazwyczaj nim przystąpię do pracy konsultuję z zespołem dokładną listę priorytetów i kolejności malowania modeli, i po przeanalizowaniu sytuacji tworzy się w ten sposób lista, kolejka modeli do malowania.

Tym razem wybór padł na Najemnika, zatem odszukuję model w mojej portalowej hałdzie wspaniałości i zabieram się do dalszej pracy.

2 Kiedy model został już wybrany następuje moment, muszę go oczyścić z wszelkich defektów. Nie ma co ukrywać, modele do NS, tak samo jak modele do innych systemów wymagają choćby pobieżnego oczyszczenia z niedoskonałości. Zatem w

ruch idzie skalpel, którym usuwam linie podziałowe i nadlewki (dobrze nada się też nóż do tapet, lub po prostu ostry nożyk). Później drobnym papierem ściernym wygładzam fakturę oraz miejsca, w których były linie podziałowe. Na sam koniec, gdyby gdzieś zdarzył się ubytek, co na szczęście nie zdarza się często, stosuje szpachelkę modelarską, którą na koniec szlifuję papierem ściernym. To troszkę pracy, ale dzięki temu model nie ma już na sobie żadnych pozostałości z produkcji, które potem specełyby jego wizerunek. Jest gładki, wyrównany, pozbawiony nadlewki – gotowy do dalszego etapu zabawy.

Oczyszczonej figurce wystarczy teraz przygotować podstawkę i mo-

del jest już gotowy do naniesienia podkładu. Podstawka to naprawdę ważna sprawa, warto by opowiadała jakąś historię lub przedstawiała konkretną scenę. Musi mieć klimat (w tym wypadku post apokaliptyczny) i powinna być spójna z resztą naszych modeli. O przygotowywaniu podstawek będę pisał dużo w przyszłych artykułach – jest z tym kupa naprawdę świetnej zabawy (na przykład na podstawie modelu Zabójcy z Neuroshimy Tactics położyłem plakat ze zleceniem na... Trzewika!). Cegłówki, szyny kolejowe, fragmenty gruzu – na podstawkach naprawdę można pokazać klimat zrujnowanego świata NS.

Gdy figurka jest już oczyszczona, a podstawka gotowa, warto ją jesz-



Wybór modelu

NEUROSHIMA
TACTICS

2



**Podstawki
i kosmetyka**

NEUROSHIMA
TACTICS

3



Podkład

NEUROSHIMA
TACTICS

4



Kolory podstawowe

NEUROSHIMA
TACTICS

5



**Cieniowanie
i detale**

cze odtłuścić oraz oczyścić z pozostałości środków chemicznych wykorzystywanych podczas produkcji, płyn do mycia naczyń lub spirytus spokojnie sobie z tym poradzą. Wystarczy chwila z płynem do naczyń, a mamy pewność, że farba będzie dobrze kryła i nie pojawią się nieprzewidziane kłopoty z tłustymi fragmentami modelu.

3 Tak przygotowany model musi zostać zpodkładowany. Jest to niezwykle ważna sprawa. Dlaczego? Zpodkładowany model maluje się o wiele łatwiej i pewniej. Nie uświadczymy prześwitów metalu w miejscach, do których nie doszliśmy pędzelkiem, nie masz obaw, że farba nie będzie dobrze kryła, figurka będzie odporna

na odpryski farby w chwili upadku. Dodatkowo, odpowiednio przygotowany podkład może nam ułatwić późniejszą pracę - jeśli na tym etapie zdefiniujemy światłocień malowanie rozjaśnień będzie łatwiejsze.

4 Następnie zaczyna się nakładanie podstawowych kolorów, na tym etapie musimy już ukształtować pewną koncepcję modelu. Kolorystyka powinna być spójna dla wszystkich modeli w naszej bandzie tak, by dobrze ze sobą współgrały na stole. Chyba, że mowa tu o bohaterze takim właśnie jak Najemnik, który niejako już z natury jest niezależny i powinien się wyróżniać. W jego przypadku zdecydowałem, się na kolorystykę, która znacząco różni

się od pozostałych modeli z armii Borgo, aby nadać mu zdecydowanie odrębny charakter.

5 Ostatnim, zarazem najdłuższym, ale i najprzyjemniejszym etapem jest cieniowanie oraz domalowywanie drobnych szczegółów. Na tym etapie model nabiera ostatecznego kształtu i charakteru. Poprzez odpowiednie cieniowanie możemy przykuć uwagę odbiorcy w miejsce, które wydało nam się szczególnie istotne. Natomiast przy pomocy rys, obtarć, kurzu i brudu model zyskuje na autentyczności przez co jego ostateczny odbiór jest korzystniejszy. Gdy sam model jest już skończony, koniecznie musimy pamiętać

o wykończeniu podstawki odrobina trawki i pigmentów. Całe malowanie zaś kończymy pokrywając nasz model cienką warstwą lakieru w celach czysto ochronnych, osobiście preferuje lakier półmatowy jednak popularny jest również lakier matowy.

I to tyle jeśli chodzi o jeden dzień z życia malarza. Nie dajcie się zwieść. Pomalowanie modelu zajmuje znacznie więcej niż taki jeden zwykły dzień. Ale efekty... Pomalowana figurka na stole to nagroda za długie godziny spędzone na modelem.

Adrian Tyrakowski

NEUROSHIMA TACTICS

SUKCES NA AVANGARDZIE

Stuk, stuk miarowe uderzenia młota dochodzą z kuźni Portalu. Premiera najnowszego dzieła - gry nad którą w pocie czoła nie szczędząc trudów pracowało całe wydawnictwo, zbliża się wielkimi krokami, zostały już tylko godziny.



Stuk, stuk... to nie odgłos młota, a stukot kół pociągu, stacja Warszawa Centralna, wysiadam i wraz z przyjacielem zabieramy nasz cały majdan. Po godzinie jazdy jesteśmy na miejscu - Avangarda.

PRZYGOTOWANIA

Chłopaki są już na miejscu są tam od dobrych kilku godzin, uwijają się jak w ulu, tu baner, tam plakaty, stoły zastawione makietami, pudełka z planszówkami czekają aż ktoś skusi się na małą partyjkę. Pomagam w tym co zostało do zrobienia, obwieszam plakatami jedno piętro. Chwilę potem, gdy rozkładam swoje stanowisko, już schodzą się pierwsi ciekawscy, nieśmiało wchodzą do sali, pytają „czy można?”. Rozłożyłem się tuż przy drzwiach - witam ich i zapraszam.

Nim się orientuję na sali zbiera się nie mała grupka, wszyscy słuchają z zainteresowaniem co ma do powiedzenia Multi.



WIELKIE MAKIETOWANIE

On z sobie tylko znanym spokojem i pietyzmem pokazuje jak z kilku kawałków kartonu można wykonać makietę. Ludzie z razu zdziwieni, szybko jednak podchwytywają zapał Multiego i wraz z nim wpadają w makietowe szaleństwo.

Gdy kończę rozkładać swoje stanowisko, dostaję od Ignacego zadanie, muszę przygotować nagrody na turniej, stoły zapełniają się makietami które Multi stworzył wraz z swoimi słuchaczami. Później Artur rozpoczął prelekcję o NST.

PREZENACJE NEUROSHIMY

Mimo tego, że ludzi na konwencji jest jeszcze mało zbiera się prawie cała sala, ludzie słuchają, zadają pytania, są bardzo podekscytowani, dużo się dzieje wokół NST. W kolejnych dniach chłopaki tłumaczą zasady, kilka razy tłumy zbierają się by wysłuchać co mają do powiedzenia twórcy NST, pada mnóstwo pytań.

PRZED WIELKIM TURNIEJEM

Podczas tych dwóch dni przed turniejem rozgrywamy sporo gier pokazowych, praktycznie cały czas ktoś gra NST, w kółko padają pytania o modele, zasady, makiety, malowanie, tak-

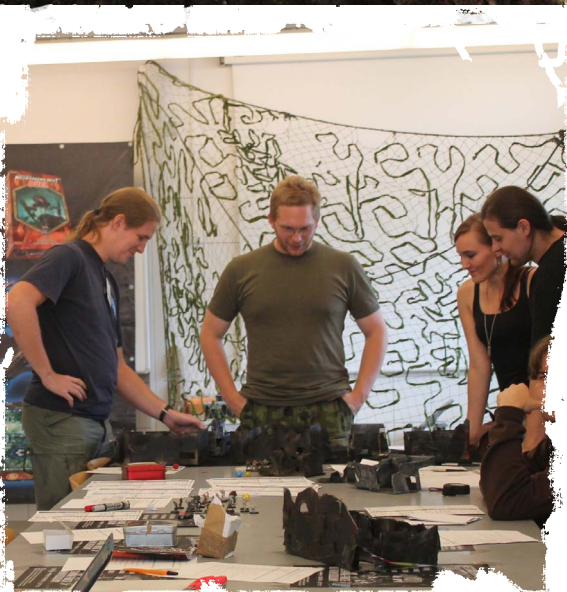
tyki, czy w końcu najważniejsze - czy może zagrać w NST! Chłopaki omawiają zasady, pomagają przy pierwszych rozgrywkach, ja wraz z przybyłą drugiego dnia Karoliną - drugą malarką, omawiamy wszelkie niejasności związane z aspektem modelarskim.

PIERWSZY TURNIEJ

Nadchodzi dzień turnieju, od samego rana ludzie pytają o zapisy, panuje nerwowa atmosfera, w końcu to pierwszy turniej nie wiedzieliśmy czego się spodziewać. No i stało się nie przewidzieliśmy takich tłumów na pierwszym turnieju. Nie wyrabialiśmy z gramami, musieliśmy naprędce doroobić stół, a i to było za mało. Turniej który miał trwać góra 2-3h trwał cały dzień i dopiero wieczorem wyłoniliśmy zwycięzców, po trzeba im to przyznać naprawdę zaciętych bojach.

Najfajniejsze było to, że jeszcze podczas samego turnieju ludzie po grze, szli do naszego stanowiska handlowego, wracali z starterem podchodzili do mnie i pytali „no dobra i co teraz?”. Czułem wtedy, że naprawdę nam się udało i trafiliśmy w 10. Mało tego byli i tacy którzy po grze na swoim starterze stwierdzali, że jeszcze im mało i szli dokupić kilka blisterków.





DODATKOWE ATRAKCJE

Równocześnie z turniejem NST, rozgrywały się również zacięte potyczki na turniejach: Hexa i 51st-annu, a rządni gry psychologicznej mogli udać się na niezwykle klimatycznie zorganizowaną rozgrywkę Resistance. W pewnym momencie nasz Games Room, dosłownie pękał w szwach, gdy skończyły się rozgrywki turniejowe tłum zelżał nieco. Jednak nieznacznie gdyż, zaraz po turnieju ruszyliśmy ponownie z grami pokazowymi.

WIELKIE ZAINTERESOWANIE

Tak wielkie tłumy nie mogły zostać niezauważone, gdyż zawitał do nas sam przedstawiciel Games Workshop'u - Artur Szyndler, zadawał sporo pytań był wyraźnie ciekaw najnowszego dziecka Portalu. Ostatniego dnia podczas kilku ostatnich gier pokazowych, miałem okazję przeprowadzić warsztaty malarskie. Mimo iż był to ostatni dzień konwentu, a godzina dość niefortunna zjawilo się kilka osób. Padło sporo pytań, niestety było zbyt mało czasu by opowiedzieć o

wszystkim o czym chciałem opowiedzieć. Skończyło się na tym, że na pytania odpowiadałem jeszcze pakując warsztat, pod baczny okiem Ignacego który dawał mi do zrozumienia, że nasz czas na Avangardzie dobiegł już końca.

MOCNY START

Od Avangardy i premiery NST minęły niespełna dwa tygodnie, co się zmieniło od tamtego czasu? Miarowe stukanie na powrót stało się odgłosami prac, gdyż prace nad NST wznowiono już następnego dnia po powrocie z Avangardy. Pojawiły się teczka frakcji oraz teczka zasad, nie były co prawda wolne od błędów, niemniej dzięki waszej pomocy łątamy wszelkie dziury i błędy, tak by produkt finalny był od nich wolny.

KAMPANIA DLA WAS

Pomyślicie sobie, że to już koniec? Tylko tyle? Gdzież by znowu! W chwili gdy to czytacie, ciągle trwają prace nad esencją tego systemu - czyli systemem kampanijnym, zdwoiliśmy wysiłki byście jak najszybciej mogli się cieszyć grą w tym trybie. Nie jest to jednak koniec.



NA TAPECIE

Opracowujemy nowe jednostki tak by jeszcze bardziej urozmaicić grę. Mało powiecie? Tworzymy nowe karty lokacji. Pracujemy nad nowymi frakcjami. Niebawem kolejne filmy z serii 12 powodów. Zadowoleni, co?

NOWE FRAKCJE BLISKO

To jeszcze dodam, że na froncie modeli również trwają prace i to na 110% normy. powstały nowe arty Szpona, Punka, Hybrydy i Szturmowca. Ciągłe wam mało hę? Dobra, a co powiecie na to, że Szpon i Punk mają już gotowe modele? Ha! Dokładnie! Nie spoczęliśmy na laurach i kolejne wzory wkrótce ujrzą światło dzienne, już niebawem będzie można kupić blister z 2 nowymi wzorami Punków i Szponów, później uraczymy was Hybrydami i Szturmowcami, a potem... potem to już temat na kolejny artykuł, bądźcie jednak pewni jednego, system będzie się rozwijał jeszcze długi czas!



Robert Ciombor

SZYBKIE MAKIETY DOMOWEJ ROBOTY

Kiedys usłyszałem, że zamiast męczyć się z robieniem makiet można rozłożyć na stole kilka książek imitujących wzgórze. Nie mogłem zrozumieć, dlaczego ktoś chciałby w ten sposób zepsuć sobie przyjemność grania na klimatycznym polu bitwy. Czyżby wykonanie kilku prostych makiet przekraczało możliwości twardziela stojącego ze swoją armią przy stole?

Nie graj na książkach, czyli zrób sobie makiety, czyli kilka porad dla początkujących.

Jeśli właśnie zaczynasz zabawę z bi-tewniakiem Neuroshima Tactics masz okazję przekonać się, jak łatwo można przygotować sobie pole bitwy w postapokaliptycznym klimacie. Wykonanie prostych makiet będzie kwestią minut i nie będą do tego potrzebne ani wymyślne narzędzia, ani specjalne materiały. Zaczynamy?

Oczywiście na początek potrzebne będzie kilka makiet budynków. Pierwszy budynek w naszym wykonaniu to po

prostu stare tekturowe pudełko (zobacz na zdjęcie obok, jak będzie wyglądała taka makietka). Nie mów, że nie znajdziesz takiego pudełka. Weź pudełko po śrubkach, stary karton z mleka, albo nawet pudełko ze startera do NST. Przytnij go na wysokość około 3 cali i zabierz się za wycinanie okien i drzwi. Najlepiej do tego użyć noża do tapet, ale możesz to wydziargać nawet nożem kuchennym. Najważniejsza zasada: nie przejmuj się, jeśli coś jest krzywo, jeśli coś się pogniecie czy częściowo potarga, postapokaliptyczne makiety będą wyglądały wtedy jeszcze lepiej.



Jeśli będzie trzeba to teksturę skleisz klejem typu Wikol, czyli klejem do drewna. Ten klej wystarczy nam do zrobienia wszystkich makiet, nie tylko budynku. Ale może chcesz troszkę urozmaicić swój budynek? Można np. zakratować okna, wystarczy wkleić w nie od środka zapałki, można też okna zasłonić, wystarczy nakleić kawałek dodatkowej tekturki. Chcesz zrobić zasłonę z blachy? Rozerwij swoją teksturę na połowy (oczywiście weź teksturę falistą, czyli taką łączoną z dwóch części) i otrzymasz bardzo dobry kawałek blachy do zasłaniania różnych miejsc.



Na pewno chcesz już robić następny budynek. Wymyśl tym razem coś większego, posklejaj kilka pomieszczeń ze sobą, powycinaj nie tylko otwory na drzwi i okna, ale także poodcinaj fragmenty ścian, przecież to mają być ruiny budynków. Postaw od czasu do czasu figurkę obok łączonych lub wycinanych fragmentów, aby zobaczyć czy będzie mogła się ukryć za zasłoną. Jeżeli nabierasz już wprawy w wycinaniu i klejeniu spróbuj zrobić budynek kilkupiętrowy. Parter nie musi być dostępny, ważne żeby dało się dostać na wyższe poziomy, a rozgrywka zrobi się ciekawa.



Masz już dużo budynków i nie możesz doczekać się, żeby rozstawić makietę i zagrać. Jeszcze trochę cierpliwości, jeszcze pomalujemy nasze makietę. W każdym markecie budowlanym znajdziesz farby akrylowe, a potrzebne będą tylko dwie: czarna i biała. Do tego pędzelek, większy niż ten, któ-

rym malujesz figurki. Czarną farbą malujemy całą makietę. Malujemy całość i nie przejmujemy się, że czasem będzie widać kawałki tektury. Pamiętaj najważniejszą zasadę: wszystko może być niedokładnie, będzie wtedy lepiej wyglądało na stole. Po wyschnięciu, co może trwać kilkadziesiąt



minut, makietom poświęcimy jeszcze troszkę czasu. Weź tym razem białą farbę i zamoczony w niej pędzel wytrzyj w ręcznik papierowy. Właśnie tak, zetrzyj farbę z pędzla. Pędzel pozostanie nadal biały, ale będzie niemal suchy (ta technika malowania nazywa się właśnie techniką suchego pędzla). Teraz takim pędzlem postaraj się "pobrudzić" wszystkie krawędzie makiety. Biała farba z pędzla będzie pozostawiać smugi przy krawędziach i powinieneś uzyskać efekt podobny do tego na zdjęciach obok. Możesz zrobić też różne smugi i zacieki na ścianach, wszystko będzie wyglądało teraz, jakby było odrapane i poniszczone – to są właśnie na-

sze ruiny budynków i są już gotowe do gry. Stół z nimi będzie wyglądał wystarczająco dobrze, żeby rozegrać postapokaliptyczną bitwę.

Jeśli dobrze Ci poszło z robieniem makiet budynków, pora uroznać nasze miasteczko na stole. Oto kilka prostych pomysłów.

STARA FABRYKA

Jak się domyślasz, do budowy makiet wykorzystać można niemal wszystko. Jaki może być najszybszy i najprostsz element makiety? Oczywiście opakowanie po jajkach, które będzie imitować fragment starej fabryki (zobacz zdjęcie obok). Chyba się domy-



ślasz, jak zrobić taką fabrykę i pamiętaj, żeby ją trochę "podniszczyć".

ZBIORNIKI

Obok fabryki można postawić stare zbiorniki. Z czego zrobione? Jak zawsze tektura, tym razem jest to rolka po ręcznikach papierowych przecięta na części (równie dobrze może to być rolka po papierze toaletowym), a

od góry przyklejony kawałek tektury z pudełka. Na brzegu tego zbiornika dokleiłem znowu kawałek rozdzielonej tektury falistej, tym razem tworzący drabinę. A całości efektu dopełnia ponownie czarna i biała farba.

Myślisz, że pora na coś ciekawszego? Twoja wyobraźnia na pewno podpowie Ci, co jeszcze można zbudować.

Ja pomyślałem, żeby zrobić zbiornik z paliwem, do którego znowu przydała się rolka po ręcznikach papierowych i kilka słomek po soczkach. Drugi zbiornik (popatrz na zdjęcia, zgadniesz który?) zrobił mój dwunastoletni syn, więc nie próbuj nawet myśleć, że to trudne. Oczywiście każdy następny model musi być lepszy i ciekawszy, więc wykorzystaj więcej materiałów i zastosuj dodatkowe kolory. Przyjdzie czas, że może będziesz chciał robić prawdziwe makiety mo-

delarskie, z podłożem wysypanym posypką modelarską i dokładnie zakończonymi detalami, ale to nie temat na ten artykuł.

PRZESZKADZAJKI

Stół do bitwy już się zapełnił, ale warto dodać jeszcze kilka małych "przeszkadzajek", czyli małych makiet o wielkości 2 do 3 cale, które dodadzą mnóstwo przesłony na polu bitwy i które będzie można poruszyć lub wywalić w powietrze dzięki efektom akumulatora.

Znowu zaczynamy najprościej, czyli robimy barykadę za starych opon, a tak naprawdę z kawałka pociętej izolacji do rur. Opony można też ułożyć w stos lub poprzecinać na kawałki i zrobić z nich kilka małych płotków.

GRUZ

Co to za ruiny bez gruzów dookoła. Tutaj też wystarczy trochę wyobraźni i resztki styropianu pocięte na drobne kawałki. Takie resztki gruzu można porozrzucić na zrobionych już makie-

tach, a można też porobić kilka kolejnych osobnych "przeszkadzajek".

Palety i inne

Tym razem też przyjdzie Wam mnóstwo pomysłów do głowy. Ja z synem zrobiłem jeszcze stary, zaśmiecony kontener z kawałka płyty izolacyjnej do paneli podłogowych, oraz porzucone palety z posklejanych pasków grubej tektury, a co jeszcze zrobimy to sam nie wiem, ale na pewno na tym nie koniec.



MIASTEČZKO

Nasze miasteczko jest gotowe i nasz stół jest już pełny. Już kilka razy na nim Posterunek utrzymał swoją pozycję odpierając atak gangsterów. Następnym razem będzie się bronił przed mutkami, a potem czeka go atak blaszaków Molocha. Dzięki prostym makietom, które zrobiliśmy nasze bitwy są bardzo klimatyczne (Posterunek broni swojej bazy paliwowej), a sceneria zmienia się z bitwy na bitwę, jak w filmie.

SZUKASZ PORAD?

Odwiedź stronę fanowską gry Neuroshima Tactics

NSTACTICS.NING.COM

Dowiedz się:

- Jak malować?
- Jak budować armię?
- Gdzie odbywają się turnieje?





Arkadiusz Rygiel

Miecz Mordu

Scenariusz do gry fabularnej Honor i Krew

Słodka trucizna władzy.

W Honorze i Krwi, gracze wcielają się w mocno sprofilowanych bohaterów bezpośrednio związanych z Daimyo (Panem Feudalnym), dlatego też, nie powinno być większych problemów z zaadaptowaniem scenariusza w dowolnych warunkach. W opowiadanej historii postacie graczy są istotnymi graczami na dworze swojego pana. Piastowanie wysokich stanowisk, to nie tylko władza, ale i wielka odpowiedzialność. Stąd możesz posłużyć się scenami, w których epizodyczni Bohaterowie Niezależni będą zwracać się o pomoc w sprawach właściwych dla pełnionej funkcji. Często będą to problemy istotne dla działalności całego klanu, ale równie dobrze mogą pojawić się kwestie, odnoszące się do indywidualnych korzyści, a stąd już jeden krok do korupcji i wykorzystywania stanowisk do własnych celów. Dlatego też, z czasem dworska gra na słowa w ramach rywalizacji, może przemienić się w niebezpieczną grę na miecze lub truciznę, zwłaszcza, gdy dojdzie do konfrontacji realistów z idealistami. Polityka nie zna litości.

Malowanie fabuły.

Gra zarówno w warstwie fabularnej, jak i mechanicznej, stawia na zaangażowanie graczy w tworzenie historii. Podczas sesji sprawdzają się proste scenariusze modułowe z możliwością ingerencji. Istotna na waszych sesjach będzie improvizacja, stąd scenariusz powinno się traktować jak otwarty skrypt, który będzie podlegał przekształceniom, już w trakcie właściwej rozgrywki. Jako, że proces tworzenia klanu, jest dobrą zabawą samą w sobie, scenariusz przedstawia sploty wydarzeń i konkretne sceny. Jeśli chcecie przejść od razu do samej gry, przykładowy klan Hashiba znajdziecie w podręczniku głównym do Honoru i Krwi, drugi przykładowy klan pod nazwą Gado, został przedstawiony w prezentacji gry w czterdziestym numerze Gwiezdnego Pirata. W tym wypadku wystarczy przyjąć wszystkie opisane założenia i zmienić nazwę klanu na Suda. Może też, tak się zdarzyć, że gracze zdecydują się zagrać postaciami z różnych klanów, wtedy można założyć, że podlegają urzędnikowi cesarza lub szogunatu, który fabularnie jest ich zwierzchnikiem. Czas i miejsce w scenariuszu zostały celowo niedopowiedziane, tak aby zachować uniwer-



salizm całej historii. Opowieści w Honorze i Krwi mogą być docelowo osadzone w erze Sengoku, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, żeby grać w epoce Edo, zwłaszcza patrząc na wzmianki o broni palnej, oraz widoczne inspiracje co do wykorzystania jej w fabule, zaczerpnięte ze „Straży Przybocznej” Akiry Kurosawy.

Obraz opowieści.

Przed rozegraniem właściwej historii ze scenariusza, zachęć graczy do zaimprovizowania krótkich scen, w których przedstawia swoich bohaterów, uwydatniając ich najważniejsze cechy. Pozwoli to na rozbudowanie tła opowieści oraz będzie pomocniczym zabiegiem w konstruowaniu atmosfery.

Konflikt. Tajemnice Miasta Mgieł.

Jesień. W klanie Suda szerzy się korupcja. Księżę Suda Goro jest szaleńcem, po którym trudno spodziewać się jakichkolwiek racjonalnych decyzji. Daimyo pożąda młodej żony nauczyciela szermierki pani Minamoto Mari, będącej córką szambelana pana Hatano Denbe. Jej



maż pan Minamoto Sukume opuszcza klan. W międzyczasie syn Daimyo pan Suda Kazu łatwo poddaje się manipulacjom skorumpowanego zarządcy pana Obu Moso. Razem oskarżają o defraudację uczciwego szambelana pana Hatano Denbe. Panowie Kazu i Moso będą chcieli wykorzystać do swojej intrygi wysoko postawionych urzędników klanu, w tym wypadku postaci graczy. Okazuje się, że pani Mari jest brzemienna. Pan Sukume całe życie był zimnokrwistym mordercą na usługach klanu, lecz na-

wet po odejściu ze służby, cały czas zabija, a ludzie niemal sami przez swoją głupotę lub przypadek, wchodzą mu w drogę. Czasami po to by się sprawdzić, czasami z czystej ignorancji. Pan Sukume jest przekonany, że musi wieść życie mordercy. Kiedy dowiaduję się, że jego żona jest przy nadziei, decyduje się zgładzić kobietę, aby przekleństwo jego rodu wygasło wraz z jego śmiercią. Ten kto odbierze życie panu Sukume, zostanie obarczony przeznaczeniem mordercy.

SCENY

PROLOG

Niepotrzebny morderca

SCENOGRAFIA

Komnata audiencyjna na Zamku Mgieł, malowidła wyobrażające góry i drzewa na papierowych ścianach, drewniana podłoga, lampiony, misy wypełnione ryżem, bu-

telki z sake, napięta atmosfera, dwudziestu najlepszych szermierzy z klanu przy mieczach, w tym postaci graczy.

WYDARZENIA

Pan Sukume, geniusz miecza i twórca stylu szermierczego spadającego liścia, zostaje wezwany do Daimyo. Samuraje z klanu wiedzą, że księżę Suda pożąda pani Mari, dlatego pan Minamoto musi opuścić klan bez swojej małżonki. Na miejscu zebrała się zbrojna elita, z obawy przed jatką. Szermierz przybywa spokojny. Jeden z bohaterów gra-

czy musi podejść do niego na wyciągnięcie ręki i przekazać pismo od Daimyo, które mówi o zwolnieniu ze służby. Mistrz Miecza pogodzony już dawno z decyzją swojego pana, opuszcza klan. Po wszystkich rozpoczynają się różne dyskusje, wyjdzie na jaw, że w klanie, wszystkie spawy załatwiane są za opłatą, a urzędnicy biorą łapówki.

ZAWIĄZANIE AKCJI

Żądze szaleńca

SCENOGRAFIA

Dom rodziny Hatano w Mieście Mgieł, skromny wystrój w porównaniu do tego co jest na zamku, cisza, spotkanie z panią Mari i jej braćmi, czarka herbaty.

WYDARZENIA

Daimyo wysłał Bohaterów Graczy, w celu sprowadzenia do siebie pani Minamoto Mari. Kobieta po odejściu męża, wróciła do domu rodziny Hatano. Nie zrozumiała decyzji męża, co więcej, nie ma zamiaru być nałożnicą księcia i za nic w świecie nie wróci na zamek. Propozycję zostania

konkubina, uzna za bezpośrednią obrazę i będzie starała się tak poprowadzić rozmowę, aby wzbudzić konflikt pomiędzy posłańcami Daimyo i jej braćmi, będącymi przy rozmowie. Od graczy zależy jak postarają się rozegrać tą sprawę. Gdy Bohaterowie Graczy będą niegrzeczni, panowie Gogen, Sakomoto i Eizo mogą poczuć się urażeni. Na dodatek jest to dom szambelana klanu, więc rozwiązanie siłowe może być problematyczne. Bohaterowie wiedzą, że muszą przyprowadzić kobietę swojemu panu. W innym wypadku szalenieć wpadnie w gniew.

ROZWÓJ AKCJI

W oparach opium.

SCENOGRAFIA

Palarnia opium, drewniane pomieszczenie wypełnione matami, malownicze wzory na ścianach, kobiety podające rozżarzone fajki, przestrzeń wypełniona narkotycznym dymem.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy jako prominentni członkowie klanu

zostają zaproszeni na tajne spotkanie do palarni opium przez syna Daimyo pana Suda Kazu i zarządcę pana Obu Moso. Palarnia pani Hama położona jest w dzielnicy czerwonych latarni. Na miejscu Bohaterom Graczy, zostają przedstawione pisma, z których wynika, że szambelan zdefraudował znaczną sumę pieniędzy w czasie budowy zamku. Tak naprawdę dokument został sfalszowany, a jego twórca już dawno wyłudował na polu ryżowym z poderżniętym gardłem. Bohaterom będzie ciężko zorientować się, że dokument spreparowano, chyba, że przyjrzą się lepiej całej spa-

wie. Panowie Kazu i Moso, proszą o poparcie w aresztowaniu szambelana. W tym miejscu bohaterowie będą musieli podjąć jakąś decyzję, jeśli Kazu i Moso zauważą, że bohaterowie przejrzyli ich prawdziwe intencje, postarają się ich usunąć.

PUNKT KULMINACYJNY

Czerwone źródła

SCENOGRAFIA

Gorące źródła położone przy jednym z górskich szlaków, drewniana infrastruktura, zjazd, znaczna liczba przyjezdnych, trup skąpany we krwi, pocięty w charakterystyczny sposób dla szkoły szermierczej spadającego liścia, gorące opary unoszące się nad zabarwioną na czerwono wodą.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy zostają wysłani, aby zbadać sprawę, która niepokoi cały dwór. Od ludzi na miejscu dowiadują się, że ofiarą jest znany ze swoich umiejętności szermierczych ronin imieniem Gennai. Według relacji wszedł w drogę niezna-



memu, który zażywał tutaj kąpiele. Któryś z bohaterów może skojarzyć charakterystyczne cięcia i powiązać je ze szkołą spadającego liścia. Rysopis także będzie pasował do pana Minamoto Sukume. Na tym etapie gracze będą mogli snuć przypuszczenia, że fechmistrz wraca, a jego celem jest zemsta. Nie wiedzą, że jego motywacja jest zgoła inna.

ROZWIĄZANIE AKCJI.

Ręka śmierci

SCENOGRAFIA

Most na rzece daleko za miastem, otwierający drogę do osiedla, gęsta mgła, z niej wyłania się pan Minamoto Sukume.

WYDARZENIA

Na moście czeka już straż na czele z Bohaterami Graczy, mają go zatrzymać, wszyscy są przekonani o tym, że pragnie zemsty, ale on ma zamiar pozbyć się swojego przeznaczenia, a właściwie przerwać jego nieszczęsną nić na swojej osobie, wcześniej pozbywając się swojego

potomka i ukochanej. Nie wie, że ten, który pozbawi go życia, zostanie obarczony jego przeznaczeniem. Któryś z bohaterów może zaryzykować i wyzwać pana Sukume na pojedynek, będzie to nad wyraz niebezpieczne, ale i honorowe. W innym wypadku dojdzie do rzezi, w której zginie wielu strażników, zanim pan Minamoto zostanie pokonany.

FINAŁ

Narodziny mordercy

SCENOGRAFIA

Komnata na Zamku Mgieł, słychać krzyk nowonarodzonego dziecka, jest to syn pana Minamoto Sukume. Służąca podaje dziecko na ręce matki.

WYDARZENIA

Tak naprawdę w wyniku wcześniejszych wydarzeń, narodził się jeszcze jeden morderca, jest nim osoba, która zgładziła na moście mistrza Sukume, od tej pory jej los będzie ściśle powiązany z losem dziecka, przeznaczeniem obu będzie mordowanie i minie jeszcze wiele czasu, zanim zrozumieją to, co jest im pisane. Czy

będą chcieli zmienić ten stan rzeczy, tak jak pan Minamoto Sukume, to już temat na kolejne historie.

EPILOG

Krwawa ścieżka przeznaczenia.

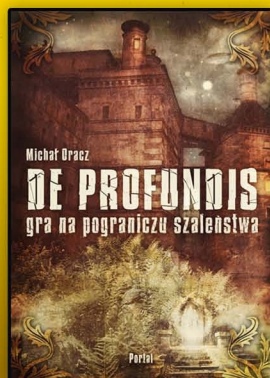
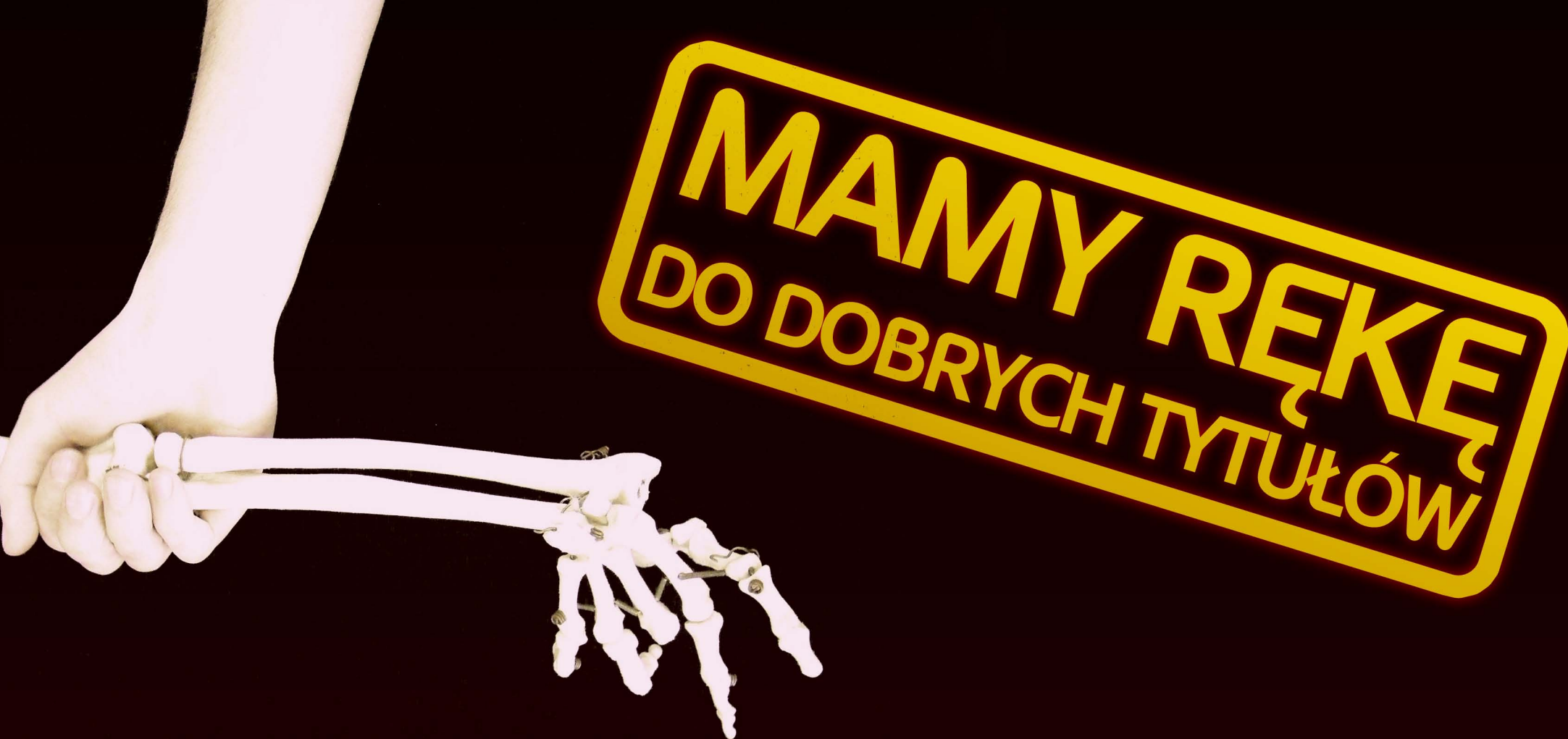
SCENOGRAFIA

Dom gry w Mieście Mostów, duża liczba odwiedzających, wytatuowani ludzie przyjmujący zakłady, dźwięk kości rzuconych na stół.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy przebywają w Domu gry, próbując swoich sił w grze w kości. Po przyjęciu zakładów i ogłoszeniu wyników, okazują się, że zwycięzcą jest postać jednego z graczy, krótko po tym podchodzi do niej zadziorny samuraj, który zarzuca oszustwo. Atmosfera robi się nerwowa. Nowoprzybyły trzyma dłoń na rękojeści miecza i zaprasza zabójcę mistrza Minamoto Sukume na zewnątrz. To pierwszy z tych, którzy chcą się sprawdzić.

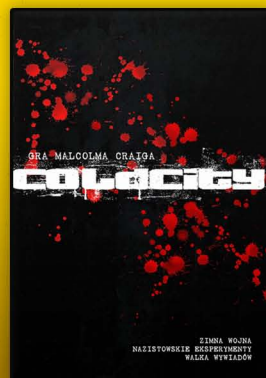




2009



2009



2010



2010



2011



POZBIŁEK

Scenariusz osadzony w świecie Nemezis opartego o mechanikę Savage Worlds PL.

Bitwa o Cor

W trakcie mającej miejsce ponad dwadzieścia lat temu Bitwy o Cor, wydarzyła się rzecz zgoła banalna i nie warta odnotowania pośród wielu jej podobnych – na powierzchni planety, w miejscu gdzie toczono ostre walki z plugawstwami Hordy, rozbił się statek zdolny do lotów atmosferycznych jak i międzygwiazdnych. Od innych statków które rozbiły się wtedy na planecie różniło go niewątpliwie to że był jednostką cywilną która zmierzała ku planecie i dostała się w sam środek walk na orbicie, została uszkodzona i runęła ku powierzchni Cor. Miejsce w którym pilotowi jednostki udało się posadzić statek awaryjnie, było akurat areną walk pomiędzy przeźrebionym oddziałem Żółtych Orłów i topniejącą masą potworności Hordy. To właśnie ten statek – niewielka kupiecka fregata – okazał się zbawieniem dla oddziału, albowiem posłużył Żółtym Orłom za zaporę i ostatni bastion który pozwolił zmieścić sługi Pożeracza Światów.

Po wygranej bitwie ocaleli żołnierze dostali się na pokład statku celem sprawdzenia co z pasażerami, ale nie znaleźli nikogo z załogi, a nawet żadnych śladów po niej. Statek uznano za niesprawny i pozostawiono go na swoim miejscu, pośród szczątków czołgów,

helikopterów, wozów pancernych i innego sprzętu wojskowego który uległ zniszczeniu podczas bitwy. Żołnierzy wysłano w na inne pole bitwy. Dociekać skąd się wziął statek i dlaczego nikogo nie było na pokładzie nie było czasu. A później już nikt nie pamiętał żeby to sprawdzić.

Bitwa na Cor

Scenariusz zakłada że postacie graczy są żołnierzami w czynnej służbie armii na planecie Cor, na której toczą się walki z Hordą.

Scenariusz powinien zacząć się od trzęsienia ziemi które w tym przypadku ma formę bitwy pomiędzy obrońcami planety a potwornościami Hordy. Postacie graczy wraz ze swoim oddziałem zajmują umocnione pozycje z których ostrzeliwują przeciwników. Od potworów jest jednak tak gęsto że niektóre przebijają się przez zaporę z pocisków i udaje im się w spektakularny sposób zabijać towarzyszy broni graczy. Sugeruję żeby zaaranżować bitwę w taki sposób żeby gracze napatrzili się i na okropieństwa śmierci z rąk bestii i na akty szalonej odwagi ze strony obrońców a także dać graczom nieco postrzelać i zabić kilka potworów. W każdym razie gracze nie powinni zbyt ucierpieć bo to dopiero początek ich przygody.

Podczas ostatniego samobójczego ataku bestii Hordy, zanim obrońcy zwyciężą roznosząc kreatury w drobny mak, postacie graczy powinny zarejestrować jak jeden z żołnierzy z ich oddziału, wyjąc potępieńczo, wyskakuje z okopu i cały czas biegnąc pruje serią w stronę nadciągających potworów. Gracze tracą go po chwili z oczu, kiedy ten znika za wrakiem opancerzonego transportera a wystrzały zlewają się w jedno z kanonadą żołnierzy którzy w tej chwili otwierają ogień do znajdującego się już bardzo blisko przeciwnika.

Tym żołnierzem był Tom Rayne, chłopak którego postacie graczy poznały jeszcze podczas szkoleń i który został

przeniesiony do ich jednostki zaledwie tydzień wcześniej.

You're In the army now

Po bitwie, kiedy teren zostaje zabezpieczony, późnym wieczorem gracze mogą wrócić do koszar. Następny dzień zaczyna się jak zwykle od pobudki o szóstej rano. Dowódca oddziału przekazuje graczom że zamiast na poranne ćwiczenia mają udać się do biura dowódcy jednostki, pułkownika Simmons.

Simmonsa przejdzie od razu do meritum, poprzedzając swój przekaz pytaniem czy postacie graczy znają Toma Rayne'a. Kiedy gracze potwierdzą, Simmons poinformuje ich że pan Rayne'a dzisiejszej nocy zakradł się do hangaru w którym stały helikoptery i pojazdy wojskowe, zabił dwójkę dyżurnych oficerów i ukradł jeden z wojskowych cichych helikopterów. Jako że postacie graczy znały zbiegłego najlepiej z całej jednostki, zostali oni wytypowani do odnalezienia Rayne'a. Da graczom przepustki, pełnomocnictwa i upoważnienia które mogą im się przydać w trakcie poszukiwań. Nie chce słyszeć o tym że gracze ledwo znali Rayne'a i jedynie co o nim wiedzą to to że wydawał się być dosyć milkliwy i nieśmiały.

Pułkownik daje graczom godzinę na wyekwipowanie się i rozpoczęcie poszukiwań. Na koniec informuje ich o tym że mają się zgłosić do hangaru w którym dostaną pojazd na czas misji i gdzie zostaną poinformowani o dalszych szczegółach (jeśli któryś z graczy posiada Pilotowanie postacie mogą wziąć z hangaru uzbrojony w dwa miniguny helikopter desantowy. W innym wypadku będą musieli zadowolić się wojskowym jeepem z ciężkim karabinem maszynowym).

W hangarze oprócz pojazdu postacie graczy dostaną także informację ze ostatni sygnał lokalizatora skradzionej maszyny - zanim został wyłączony - pochodził z kierunku zachodniego, co sugeruje że zbiegły udał się do oddalonej o 720 kilometrów Bazy Zaopatrze-

niowej Mack, czyli miejsca z którego przeniesiono go tydzień temu („W sumie to ja się gnojowi nie dziwię. Tam to jest kurort wypoczynkowy. Hordziaka widzieli tam ostatnio podczas bitwy o Cor, teraz to najwyżej na slajdach albo filmach instruktażowych. No, to jak go przeniesli tutaj, zobaczył to i owo wczoraj, powąchał świeżą krew i palone mięcho to zasrańcowi odbiło. Słaby psychicznie dupek.”). W hangarze nie ma już ani ciał ani nawet śladów krwi a zapytany o szczegóły oficer dyżurny nie będzie chciał za bardzo o tym gadać, zbywając postacie graczy ogólnikami. Jednak umiejętne pociągnięcie go za język (udany test Wypytywania) pozwoli dowiedzieć się graczom tego czego nie chciał im wyjawiać dowódca i co wie tylko kilka osób: Rayne nie tylko zabił dwóch oficerów, ale także ich krwią wymalował na ścianach hangaru dziwne symbole i znaki.

Podróż

Podróż postaci do Bazy Zaopatrzeniowej Mack powinna przebiec bez jakichkolwiek komplikacji. Skoro jednak zaopatrzyliśmy graczy w uzbrojony wojskowy pojazd, można zrobić im frajdę i pozwolić wypróbować jego potencjał oraz własne umiejętności, stawiając na ich drodze jakiegoś przeciwnika niezwiązanego z fabułą. Może to być grupa zdesperowanych, posiadających broń i pojazd dezertów którzy zaatakują maszynę postaci w nadziei na uzupełnienie zapasów lub przyłapaną



na gorącym uczynku szajka przemytników która otworzy ogień aby pozbyć się potencjalnych świadków lub coś podobnego. W każdym razie scena powinna być krótka i spektakularna.

Baza Zaopatrzeniowa Mack

Mack jest bazą która zaopatruje w żywność kilkanaście pobliskich jednostek wojskowych. Jest mocno oddalona od areny działań wojennych przez co służba tutaj uważa się za wakacje. Niedaleko bazy znajdują się ruiny miasteczka zniszczonego podczas rozgrywającego się nieopodal starcia sił obrońców z plugastwami Hordy, które to starcie miało miejsce dwadzieścia lat temu podczas Bitwy o Cor. Do dzisiaj teren na którym rozegrała się bitwa zawałony jest szczątkami sprzętu i pojazdów zniszczonych podczas walk.

Gracze po dotarciu do bazy zostaną od razu skierowani do dowódcy – pułkownika Collinsa.

Collins wie o celu przybycia postaci graczy bowiem kontaktował się z Simonsem. Pozwoli graczom rozejrzeć się i wypytać o Rayne'a swoich żołnierzy i wyrazi osąd że wiedział że poszukiwany albo zginie albo ściągnie na siebie jakieś kłopoty. Zapytany o to skąd ta pewność odpowie tylko że przeniósł go

za wywołanie ostatnimi czasy kilku bójek, w tym jednej podczas której ciężko ranił nożem sierżanta Finleya. Collins nie powie graczom niczego więcej co mogłoby być przydatne więc dalsze informacje gracze będą musieli zdobyć od żołnierzy

Poniżej lista informacji które mogą zdobyć gracze wypytyując żołnierzy:

Rayne był spokojny a nawet nieco gapowaty, zmienił się dwa miesiące temu, stając się bardzo drażliwy, agresywny i bardziej zamknięty w sobie.

Finley – ranny przez Rayne'a oficer – to niezrównoważony typ który często znęcał się psychicznie nad żołnierzami. Rozmowa z Finleyem potwierdzi jego zaburzenia psychiczne i ujawni że największym marzeniem sierżanta jest zabicie Rayne'a w odwecie za zadany mu cios. Udany test wypytywania pozwoli się dowiedzieć że do bójki doszło po tym jak Finley wyrwał Rayne'owi z rąk jakiś dokument, po czym podpalił go na oczach Rayne'a z czystej złośliwości. Finley zdążył wyczytać jedynie że ów dokument dotyczył działań oddziału Złotych Orłów biorących udział w rozegranej nieopodal – dwadzieścia lat temu – bitwie.

Rayne miał dwójkę „przyjaciół”: Rooney'a i Stevensa. Wspomniani byli uważani za dwójkę największych cwaniaków w jednostce i przyjaźnili się z Raynem tylko dlatego że mogli go wykorzystywać.

Rayne przez ostatnie dwa miesiące często korzystał z multimedialnej biblioteki. Jeśli gracze zdecydują się dowiedzieć z jakich plików korzystał Rayne, mogą sprawdzić historię przeglądanych plików w bazie danych biblioteki – udany test Wyszukiwania pozwoli odkryć że najczęściej przeglądane przez Rayne'a pliki to „Złote Orły. Historia działań wojennych” (podrozdział „Walka w pobliżu obecnej BZ Mack) i pliki dotyczące specyfiki plugastw Hordy oraz kiltów mrocznych bogów. Przebicie pozwoli ustalić że kilkakrotnie Rayne przeglądał plany konstrukcyjne fregat powszechnie używanych przez kosmicznych kupców.

Rooney i Stevens zaginęli dwa miesiące temu – nie wrócili z przepustki. Razem z nimi zniknął Wielofunkcyjny Pojazd Inżynieryjny (WPI). Co ciekawe w tym samym czasie na przepustce był Rayne, który w toku śledztwa twierdził jednak że nic nie wie co się stało z dwójką przyjaciół.

Rayne potrafił prowadzić niemal wszystkie pojazdy, przez co pełnił funkcje dyżurnego w hangarze będącym parkiem maszynowym. Udany test Wypytywania podczas rozmowy z którymś z mechaników pozwoli dowiedzieć się że kilku z nich uważa że to on jest odpowiedzialny za zniknięcie WPI, ponieważ był w posiadaniu kodów pozwalających uruchomić każdy pojazd a także sterować systemem zabezpieczeń i wejść parku maszynowego. Według teorii mechaników udostępnił on swoim dwóm przy-

jaciółom kody, dzięki czemu mogli oni wykraść pojazd.

Rayne wywołał cztery bójki z powodu jakichś błahostek (został przypadkowo potrącony przez innego żołnierza, zareagował gwałtownie na jakąś żartobliwie rzuconą uwagę itp.) W trakcie jednej ranił nożem oficera.

Od czasu przeniesienia Rayne'a jego prycza jest pusta bo w jednostce nie było uzupełnień. Udany test Spostrzegawczości pozwoli postaciom graczy znaleźć kartkę z notatką następującej treści: „Złote Orły. Historia działań wojennych – Roz. Bitwa o Cor – podr. Walka w pobliżu obecnej BZ Mack” (notatka dotyczy fragmentu dokumentu opisującego działania jednostki Złotych Orłów – ten konkretny fragment to opis bitwy o której mowa na początku scenariusza. Jeśli gracze zdecydują się odszukać ten dokument MG powinien przytoczyć pokrótce historię ze statkiem który lądując awaryjnie uratował oddział). Przebicie pozwoli ponadto odkryć wydrapane na ramie łóżka kilka dziwnych symboli.

Przed metamorfozą Rayne był typem samotnika, ale poproszony o pomoc rzadko odmawiał.

Niezależnie od ilości informacji jakie zdobędą gracze podczas przepytывania żołnierzy i pozostałych czynności śledczych, powinni zdobyć na tyle informacji by powiązać Rayne'a z wrakiem statku zalegającym na polu bitwy. Gracze powinni udać się do statku, jeśli jednak

poproszą najpierw o wsparcie lub jakąkolwiek pomoc ze strony dowództwa BZ Mack pułkownik Collins stanowczo odmówi.

Tajemnica Rayne'a

Rayne jest szalony. Do tego stanu doprowadziły go wydarzenia które rozpoczęły się w dniu w którym wraz z Rooney'em i Stevensem „pożyczyli” z bazy WPI i udali się na stare pole bitwy żeby zdobyć nieco łupów które można by później spieniężyć. Rooney który już wcześniej był na starym polu bitwy był przekonany że na spoczywającym tam od 20 lat statku nadal pełno jest elektroniki i sprzętu który można rozszabrować. Przewidując jednak że do wraku będzie się ciężko dostać a łup będzie obfity, po ustaleniu planu ze Stevensem, namówili do pomocy Rayne'a którego udział w całym przedsięwzięciu miał się wiązać z ryzykownym wyprowadzeniem z hangaru jednego z pojazdów. Trójka żołnierzy początkową fazę planu zrealizowała bezbłędnie i wyposażona w WPI udała się w stronę pola bitwy.

Kłopoty zaczęły się w momencie kiedy towarzysze zobaczyli w pobliżu wraku trójkę ludzi. Nieznajomi po dostrzeżeniu pojazdu z trójką żołnierzy otworzyli w ich kierunku ogień. Efektem krótkiego starcia były dwa trupy podziurawione z pokładowego karabinku WPI, je-

den rozniesiony na gąsienicach pojazdu i kilkanaście dziur po kulach w pancerzu pojazdu. Rooney i Stevens namówili Rayne'a żeby nie informować nikogo o incydencie i żeby odstawić po cichu pojazd do hangaru tak jak było w planie.

Kiedy Rayne przeszukiwał ciało jednego z zabitych pozostała dwójka zdołała zaskakująco łatwo otworzyć drzwi starego statku – i to bez użycia siły, dzięki kilku manipulacjom przy wciąż aktywnym panelu drzwi. Rayne znalazł przy ciele zabitego opasłą księgę zapisaną dziwnymi symbolami oraz nieduży notatnik zawierający opisy konkretnych symboli z księgi. Rayne chciał się podzielić swoim odkryciem z dwójką towarzyszy, kiedy jednak zbliżył się do wraku usłyszał przeraźliwy wrzask Rooney'a. Chwilę później w otwartym przejściu pojawił się przerażony Stevens który nie zdołał jednak zrobić kroku poza wrak bowiem został wciągnięty z powrotem do środka. Ostatnia rzeczą jaką zobaczył Rayne zobaczył zanim wszedł się zamknął była ciemna sylwetka czegoś co zabiło jego przyjaciół. Rayne był śmiertelnie przestraszony, jednak zdołał ukryć w ruinach miasta WPI, wrócić niezauważonym do bazy i co najważniejsze – przemycić na jej teren księgę i notatnik znalezione przy trupie.

Rayne z notatnika dowiedział się czym jest to co zabiło jego przyjaciół. Dowiedział się również że można to zniszczyć zabijając lub przeprowadzając specjalny rytuał i ten fakt stał się jego obsesją. W ciągu kolejnych tygodni odcyfrowywał dzięki opisom z notatnika

kolejne strony księgi i studiował w multimedialnej bibliotece dokumenty które mogłyby rzucić nieco światła na sprawę lądowania statku podczas bitwy oraz tego kim była jego załoga. Zdobywał coraz większą wiedzę z zakresu okultyzmu mrocznych bóstw, ale opłacał tę wiedzę pogłębiającym się szaleństwem. W jego snach zaczął pojawiać się byt namawiający go do dalszego zgłębiania wiedzy która pozwoliłaby mu zniszczyć to co znajduje się na statku. Rayne nie zdawał sobie sprawy że ludzie których zabili byli kultystami Gryta, wypełniającymi ważną dla nieodgadzionych planów swojego bogamisyę zabicia sługi Pożeracza Światów który został związany ze statkiem. Rayne nie mógł też wiedzieć że byt z jego snów to sam Gryt który, wykorzystując pogłębiający się obłęd Rayne'a, namawiał go do podjęcia misji którą wypełniali zabicie przez trójkę żołnierzy kultysty bóstwa.

Rayne wywołał kilka bójek, z których najpoważniejsza – zakończona zranieniem oficera - spowodował decyzję dowództwa o przeniesieniu go do innej placówki. Stało się to na kilka dni przed ukończeniem przez niego tłumaczenia znalezionej księgi. W nowym miejscu Rayne odcyfrował księgę do końca i ostatecznie oszalał. Po bitwie w której udział brali także BG, Rayne zabił dwójkę wartowników i ukraść z hangaru helikopter (wymalowane krwią strażników znaki były po prostu wygłupem szaleńca i nie miały żadnego znaczenia).

Szaleniec udał się w miejsce w którym czeka jego cel – w pobliżu BZ Mack,

gdzie spoczywa wrak w pobliżu którego powinni w końcu trafić i BG.

Zakończenie

Kiedy BG dotrą do wraku, zauważą że właz wejściowy jest otwarty. Rayne odprawia w środku rytuał mający na celu zabicie istoty. Po wejściu do wnętrza wymazanego w tajemne symbole statku gracze mają zasadniczo trzy opcje z których każda ma odmienne konsekwencje:

1. Gracze zabijają Rayne'a – niczym dziwnym nie będzie jeśli gracze zobaczą Rayne'a odprawiającego rytuał i postanowią oddać do niego strzały, myśląc że chce on przywołać jakąś istotę. Następnie istota którą chciał odesłać Rayne powinna się zmaterializować po czym nastąpi finalna walka między nią a BG. Kilka sekund po skończonej walce na pokład statku wejdzie pięcioosobowa grupa żołnierzy wysłanych przez Collinsa z BZ Mack pod dowództwem Finleya. Finley widząc martwego Rayne'a będzie bardziej niż zadowolony i udzieli graczom pomocy. W tym wypadku jedynym problemem graczy będzie wytłumaczenie się przed dowództwem dlaczego zabili Rayne'a pomimo rozkazu pojmania go żywcem.

2. Gracze ogłuszają Rayne'a – w tej sytuacji istota zmaterializuje się i zaatakuje BG zaraz po tym jak ogłuszają oni Rayne'a. Kilka sekund po walce na pojawi się grupa Finleya. Jeśli Finley zauważy że Rayne żyje, wtedy – nie bacząc na nic

– odda do niego krótka serię zabijając go na miejscu. Tylko od graczy zależy czy otworzą ogień do grupy wysłanych za nimi żołnierzy. Jednak w rękach MG leży decyzja czy Finley jest na tyle nie-zrównoważony żeby otworzyć następnie ogień do BG, bojąc się pozostawiać przy życiu świadków swojego czynu (oczywiście towarzyszący mu żołnierze są posłuszni jego rozkazom i robią to co dowódca). W tym wypadku – jeśli gracze przeżyją – ciężko będzie się wytłumaczyć przed zwierzchnikami ze śmierci poszukiwanego i kilku sojuszników żołnierzy.

3. Gracze nie przeszkadzają Rayne'owi – jeśli jakimś cudem gracze dojdą do wniosku że nie warto przerywać rytuału odprawianego przez Rayne'a, istota która zamieszkuje wrak zostanie zgładzona bez potrzeby bezpośredniej walki z nią. Rayne będzie wyczerpany kiedy rytuał dobiegnie końca i do wraku wpadną żołnierze z Finleyem na czele. W tej sytuacji Finley – myśląc że gracze pomagają członkowi sekty i sami są z sekta związani – wyda rozkaz otwarcia ognia do BG i towarzyszącego im Rayne'a. Jeśli gracze przeżyją konfrontację będą mieli nie lada problem z wytłumaczeniem dlaczego zabili piątkę żołnierzy.

Opcje na koniec

Jedynie w sytuacji w której BG będą musieli nawiązać walkę z żołnierzami i Finleyem, postaci graczy będą w bardzo złej sytuacji. W tym wypadku mogą

spróbować wyjaśnić całą sprawę licząc na zrozumienie ze strony zwierzchników, ale MG może postawić przed nimi także inne opcje. Pierwsza z nich zakłada że BG mogą uciec przed armią i spróbować wieść życie dezertierów których niemało pałęta się po powierzchni Cor – mają w końcu helikopter lub jeepa, mogą zabrać też helikopter którym przyleciał Rayne i transporter którym dotarli na miejsce żołnierze z Finleyem (MG może też pozwolić graczom znaleźć ukryty przez Rayne'a w zniszczonym mieście WPI). A druga opcja? A co jeśli wrak statku wcale nie jest takim wrakiem na jaki wygląda? A jeśli kilka osób jest w stanie w kilka godzin doprowadzić go przynajmniej do takiego stanu żeby dało się nim wyjść w otwartą przestrzeń kosmiczną? A że gracze nie mają przy sobie odpowiedniego sprzętu by dokonać napraw? Niech więc znajdą ukryty WPI wyposażony we wszystko co trzeba do naprawy statku a wtedy przed BG otworzą się całkiem nowe horyzonty i możliwości.

Tajemnica wraku

Wrak należał do niezależnej grupy najemników zajmujących się wyszukiwaniem i likwidacją sekt mrocznych bogów. Po wymordowaniu wszystkich członków pewnej sekty, najemnicy znaleźli w jej siedzibie kufer w którym zamknięty był dziwny przezroczysty flakon wypełniony zielonkawym płynem. Ze znalezionych dzienników przywódcy sekty najemnicy dowiedzie-

li się że sekta przyzwała swego czasu sługę Pożeracza Światów i związała go magicznie z płynem w tajemniczym flakonie. Sekta chciała użyć demona jako narzędzia przeciw jakimś swoim wrogom, rozbijając w odpowiednim czasie flakon i uwalniając istotę.

Najemnicy stwierdzili że na owym flakonie można zarobić i że warto oddać go w ręce osób które będą mogły nieźle zapłacić a przy okazji przeprowadzą badania które pomogą ludzkości w walce z nieprzyjacielem. Wybór najemników padł na układ Eclipse, a dokładniej na Cor ponieważ w plotkach usłyszeli o znajdującym się tam wspaniale wyposażonym laboratorium jakim jest Geo-3, w którym pracują najtęższe umysły układu.

Nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności statek dostał się w pobliże Cor w trakcie trwania sławetnej Bitwy o Cor. Fregata najemników była ścigana i została uszkodzona, przez co musiała awaryjnie lądować na planecie, a złożyło się tak że miejscem lądowania było akurat jedno z wielu pól rozgrywanych wówczas bitew. Kiedy fregata została uszkodzona, kufer w którym znajdował się flakon otworzył się a sama cienka flaszka uległa rozbiciu. Demon został uwolniony i zaczął zabijać załogę, a zrobił to tak szybko i skutecznie że do powierzchni planety żywy dotarł tylko pilot, który został zabity przez potwora chwilę po posadzeniu maszyny. To właśnie obecność istoty pozwoliła przeżyć oddziałowi Złotych Orłów który bronił się w pobliżu statku, jako że atakują-

ce potwory Hordy wyczuwały obecność demona i atakowały oddział z mniejszą furją i zaciekłością nie chcąc wchodzić w drogę potężniejszemu słudze swojego władcy.

Kiedy po skończonej bitwie oddział Złotych Orłów wszedł na statek, istota była nasycona do tego stopnia że nie zmaterializował się i nie zaatakował oddziału. Wrak został porzucony a demon był wolny, jednak płyn z flakonu wsiąkł w pokład statku związuąc z nim istotę na stałe.

Modyfikacje

Jeśli nie odpowiada Ci forma scenariusza możesz łatwo zmienić go w coś zupełnie innego stosując się do poniższych rad.

Przenieś lądowanie statku (powiększ go kilkukrotnie wypełniając dodatkowymi zakamarkami i pomieszczeniami) na pole przegranej w ostatecznym rozrachunku bitwy w której biorą udział gracze. Niech dla nich i resztek ich oddziału statek będzie zbawieniem przed śmiercią. Potwory Hordy nie ośmielią się zaatakować statku na pokładzie którego schronienie znaleźli gracze i gdzie załogę się demon, będą jedynie krążyć wokół maszyny. Po pewnym czasie członkowie oddziału zaczną zniknąć a gracze na podstawie znalezionych na pokładzie notatek powinni się zorientować z czym mają do czynienia. Powinni też wiedzieć że zabicie istoty jest równie atakowi ze strony czekających na

zewnątrz pęłaczy. Jedynym co im po-
zostanie to unikanie i uciekanie przed
demonem i jednoczesna próba odpa-
lenia statku który uniesie się po kilku
naprawach a gracze będą mogli w koń-
cu stoczyć walkę z istotą, lub posadzić
jednostkę z dala od potworów i uciec
ze statku. Jeśli komuś mało dramatyz-
mu survival horroru to można do tego
dodać jeszcze walkę z czasem w posta-
ci przechwyconego komunikatu armii,
nawołującego do wycofania się z tego
terenu wszystkich ocalałych jednostek
ponieważ za dwie godziny rozpoczęte
zostanie w tym miejscu potężne bom-
bardowanie.

Statystyki

Rayne oraz występujący w scenariuszu
żołnierze mają statystyki Szeregowego
ze 160 strony SWEPI. Jedyna różnica to
wyposażenie.

Żołnierze – kamizelka kuloodporna
(+2/+4), standardowa tarcza energe-
tyczna (str. 55 Nemezis), Pistolet pla-
zmowy (str. 49 Nemezis), karabin au-
tomatyczny będący odpowiednikiem M
16 (str. 49 SWEPI)

Rayne – brak pancerza i broni. Umiejęt-
ności dodatkowe: Pilotowanie K8, Pro-
wadzenie K8

Finley (figura) posiada statystyki Wete-
rana (str. 161 SWEPI) z następującymi
różnicami w wyposażeniu: lekki pan-
cerz taktyczny (+8) (str. 52 Nemezis),
wojskowa tarcza energetyczna (str. 55

Nemezis), karabinek plazmowy (str.
50 Nemezis), karabin automatyczny
będący odpowiednikiem M 16 (str. 49
SWEPI)

Istota – w przypadku demona można
zastosować statystyki Illasa z Nemezis
(str. 188) po niewielkim zmodyfikowa-
niu. Modyfikacje poniżej:

Związany – istota jest związana na sta-
łe z wrakiem nie może więc wyjść poza
jego obręb.

Częściowa niematerialność – istota gdy
jest niematerialna jest niewidoczna i
może poruszać się poprzez obiekty sta-
łe, nie może jednak w żaden sposób
wpływać na świat materialny. Żeby móc
w jakikolwiek sposób oddziaływać na
materie istota musi stać się materialna,
staje się więc widzialna i jest podatna
na wszystkie formy fizycznego ataku.
Po staniu się materialną istota może
powrócić do swojej bezcielesnej formy
dopiero po 1K4 rundach.



Nie masz pomysłu
na sesję RPG?

AncientScroll.pl

Wystarczy dodać
wyobraźni...

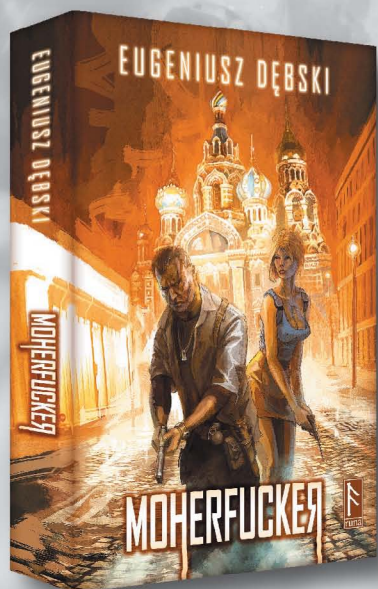
GWIAZDOZBIÓR FANTASTYKI



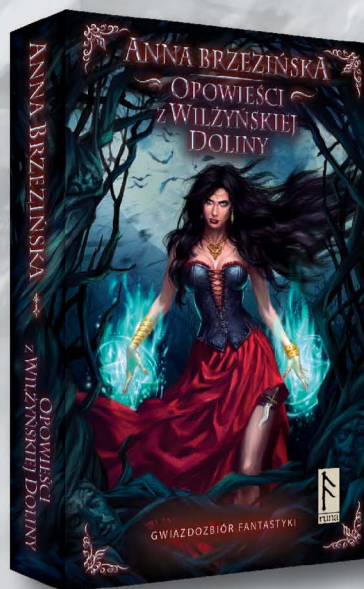
Najdzikszy z żywiołów
zamknięty
między okładkami.



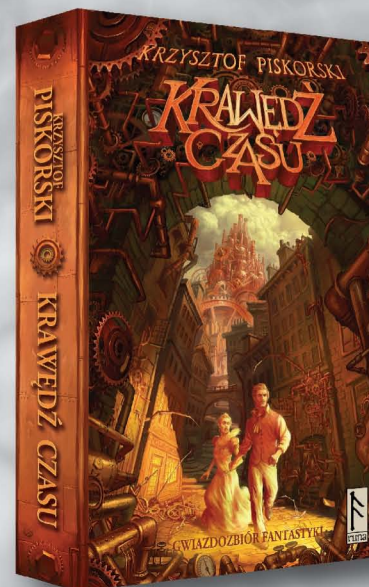
Rycerz Kielichów,
zwodniczy i niebezpieczny
jak górski strumień.
Aby zrealizować swoje
marzenie, jest zdolny
poświęcić bardzo wiele.
Nawet przyjaźń. Nawet miłość.
Nawet cały świat.



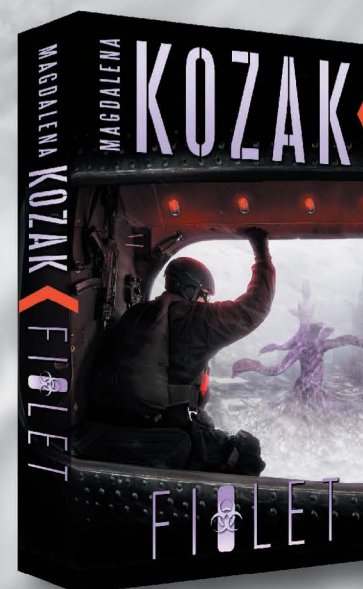
Polskie służby specjalne, rosyjska
policja – i bogobojne staruszki,
które zniemacka zmieniają się
w pomiot Cthulhu.



Świat według więdmy.
Tu się kończą baśnie.
Tu zaczyna się
prawdziwa magia.



Drzewo Życia i szaleni demiurgowie.
Kabała i myślące maszyny.
Magia i rewolucja przemysłowa.



Odwiedź Zakazaną Strefę.
Zobacz piekło,
które spadło z nieba.
Zwyciężaj lub gin.



GRY PLANSZOWE

W NUMERZE:

Stronghold: poradnik najedźcy

PLANSZOWY TELEGRAF:

⏻ Nasz Stronghold znalazł się wśród gier wybranych do rozgrywek w ramach Mistrzostw Świata Gier Planszowych rozgrywanych w sierpniu w USA. Bardzo nam miło.

⏻ Z przyjemnością informujemy, że testy Nowej Ery zostały zakończone i w sierpniu gra trafi do drukarni! Przy-



pominamy, że Nowa Era to samodzielny dodatek do 51. Stanu.

⏻ Z równie dużą przyjemnością donosimy, że angielskie wydanie Pret-a-Porter szykowane na targi w Essen także jest gotowe i także w sierpniu trafi do drukarni.

⏻ Z jeszcze większą przyjemnością pochwalimy się, że w czerwcu Pret-a-Porter otrzymało nominację do GRY ROKU w Polsce. Dziękujemy za uznanie.

⏻ Na targi w Essen oraz dla klientów w Polsce, którzy skorzystają z oferty przedsprzedaży przygotowaliśmy zestaw 6 nowych, unikatowych kart do 51. Stanu.

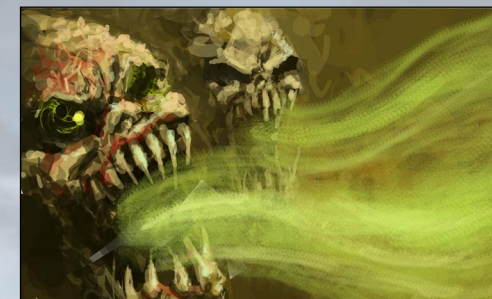
⏻ Trzewik rozpoczął prace nad spin-offem Zombiaków - grą karcianą Mumiaki. Szykuje się

murowany hit. Wypatrujcie go w przyszłym roku na półkach sklepowych.

⏻ Agenci Molocha, czyli polska edycja gry The Resistance pobiła rekord i w pierwszym miesiącu sprzedaży trafiła w ręce ponad 500 graczy w Polsce. Masaakra. Gra usadowiła się na pierwszym miejscu BOX OFFICE sklepu Rebel.pl i nie zapowiada się, by miała się stamtąd ruszyć. To świetna gra, spróbujcie jej!

⏻ ZJest poślizg z dodrukiem Neuroshima HEX: Duel - nasi zagraniczni partnerzy robią lagi przy dosyłaniu plików instrukcji w ich wersjach językowych.

⏻ Partnerem tegorocznego festiwalu Przystanek Woodstock został Narodowy Bank



Polski - tym samym w gigantycznych namiotach z wypaśnymi telebimami można grać w Pret-a-Porter! Rockowa ekonomia! ⏻ Rozpoczęliśmy prace nad angielskim wydaniem Pret-a-porter.

⏻ Recenzja Zombiaków! <http://paradoks.net.pl/read/16717>

⏻ Recenzja Agentów Molocha! <http://www.gamesfanatic.pl/2011/07/09/the-resistance-agenci-molocha---nie-o-to-chodzi-by-zlowic-kroliczka-ale-by-gonic-go.../>

⏻ I jeszcze jedna recenzja Agentów Molocha! <http://ogryplanszowe.pl/recenzja-gry-the-resistance-agenci-molocha/>

Charles Simon

tłumaczenie: Krzysztof Kaszuba

Ignacy Grzewiech Stronghold

Strategia w Strongholdzie poradnik Najeźdźcy — część druga Ekwipunek

ZAPRASZAMY DO LEKTURY DRUGIEJ CZĘŚCI MONUMENTALNEGO PORADNIKA GRY W STRONGHOLD STWORZONEGO PRZEZ JEDNEGO Z NAJWIĘKSZYCH FANÓW GRY – THINWHITEDUKE'A. TEN ODCINEK POŚWIĘCONY JEST AKCJOM, KTÓRE NAJEŹDŹCA ZNAJDZIE NA KARTACH III FAZY, CZYLI NA EKWIPUNKU.

Moją ogólną strategią dla Ekwipunku? Jak najszybsza budowa, przy wykorzystaniu Surowców pozostałych po wydatkach na Machiny (mój główny priorytet). Nie przejmuję się za bardzo konkretnym rozmieszczeniem Ekwipunku, ponieważ zwykle obracam kartę Fazy III koło tury 4 lub 5 i dzięki temu zyskuję możliwość przesunięcia Ekwipunku na Odcinek Muru, na którym go akurat potrzebuję. To także pozwala mi na mały błąd. Podczas Tury 1 i 2 mogę umieścić na Murach Drabinę oraz Chorągiew, a Obrońca zacznie budować tam Kotły i przesuwać tam Jednostki żeby przygotować się na to, co wygląda dla niego jak mój oczywisty cel ataku. I wtedy, kiedy obrońca zostaje karta Fazy III, mogę przesunąć Ekwipunek za o wiele mniejszą cenę (zazwyczaj),

niż kosztowałaby obrońcę odbudowa jego sprzętu i przesunięcie Jednostek na nową pozycję.

Pamiętajcie jednak, że jeżeli postanowisz blefować wykorzystując rozmieszczenie Ekwipunku, umieść go jak najdalej od miejsc na Murach, na których ostatecznie chcesz go rozlokować, gdyż Obrońcy o wiele łatwiej jest (taniej) zamienić swoje Jednostki na przyległych mu Odcinkach Muru.

Jedna uwaga. To są tylko i wyłącznie moje własne przemyślenia. Strategie mogą się znacznie od siebie różnić i coś, czego ja sam nie mam zamiaru stosować, może zostać użyte przez kogoś innego z oszałamiającym efektem.



Chorągwie

Tak naprawdę jest to podstawa dla Ekwipunku. Jest na trzech z pięciu kart, dlatego też istnieje spora szansa, że będziecie go mieli nawet, jeżeli staraliście się dobrać inny Ekwipunek. Jednakże, nie mówię tego dlatego żeby pomniejszyć jego znaczenie. Bonus +1 nie wydaje się czymś wielkim (technicznie rzecz biorąc taka jest prawda), ale kiedy przychodzi do matematycznych aspektów Fazy Szturmu, a Obrońca stara się wszystko powyliczać, to wtedy Chorągwie są naprawdę pomocne.

Współdziałanie: Chorągwie dobrze współpracują z Ołtarzami, ponieważ ich bonusy się łączą. Biorąc pod uwagę, co produkują Ołtarze, to ich cena jest troszkę wysoka, natomiast Chorągwie są już znacznie tańsze, a robią to samo. Raczej nie będę specjalnie próbował zbudować Ołtarza tylko dlatego, że będzie mi się kumulował z Chorągwią, ale możliwe, że odrzuciłbym jedną, lub dwie Chorągwie gdybym miał wolne Surowce i Jednostki.

Jedna z kart Fazy III posiada Chorągiew oraz Truciznę. To połączenie dobrze ze sobą współgra w wypadku, gdy działą Trucizna. Podnosi ona siłę Najeźdźcy i

równocześnie obniża siłę Obrońcy, podobnie jak odporność na obrażenia, jakie mogą przetrzymać Mury.

Podsumowanie: Ekwipunek podstawowy. Używam go, gdy go posiadam. Chorągwie wskazują Obrońcy miejsce, w które zamierzasz zaatakować, więc raczej wstrzymałbym się z nimi na początku i kupił je w ostatniej, lub przedostatniej Turze, kiedy potrzebujesz ich do utrzymywania Obrońcy w niepewności. Mógłbym je również zbudować wcześniej i później dobierać karty, by przesunąć Chorągwie po tym, jak Obrońca ustawi wokół nich swoją defensywę.



Drabiny

Lubię drabiny. Podczas gdy Chorągwie dają ci bonusy do siły tak jakbyś posiadał dodatkowego Goblina na Odcinku Murów, Drabiny pozwalają ci umieścić Trolla na tychże Murach. Tak jak inny Ekwipunek, Drabiny wybuduję szybko i użyję obróconą kartę Fazy III, by przesunąć je, jeśli będzie taka trzeba. Jednym z najlepszych miejsc do ustawienia Drabin jest Odcinek Muru, który normalnie może pomieścić tylko 3 Jednostki Najeźdźcy i 2 Jednostki Obrońcy. Oczywiście Obrońca może zbudować

Podest i umieścić tam 3 swoje Jednostki. Jednakże, Obrońca nie może wybudować Kotłów na tym Odcinku Muru, więc twoje 4 Jednostki są tam bezpieczniejsze. Dodatkowo, możesz wybudować 2 Katapulty lub 2 Balisty na Przedmurzach sąsiadujących z Odcinkiem Muru, co czyni z niego ciężki cel.

Osobiście lubię mieć więcej swobody w kwestii ilości Jednostek, które mogą mieć na Odcinkach Muru, ale nie mogę zaprzeczyć, że to nie jest dobre miejsce dla zmasowanego ataku przy użyciu Drabin. Dodatkowo, Drabina w tamtym miejscu pozwala ci na dołożenie czwartego Trolla na ten Odcinek Muru, co się liczy jako bonus do Chwały.

Współdziałanie: Są na tej samej karcie, co Chorągwie, więc na pewno będę je budował razem z nimi. To po prostu dodatkowo wzmacnia siłę, jaką można uzyskać na Odcinkach Muru. Uważam, że Drabiny i Wieże Oblężnicze działające razem są troszeczkę marnym pomysłem, więc nie łączę ich w ten sposób. Dodatkowe miejsce uzyskane dzięki Wieży oblężniczej powinno być wystarczające. Oczywiście posiadanie Drabin na Odcinku Muru, który jest celem Balisty nie jest złe, ponieważ jeśli oberwiesz, nadal masz tam dodatkową Jednostkę, więc istnieje spora szansa, że nie będzie to dla ciebie zbyt bolesne.

Podsumowanie: Kosztują troszkę więcej, bo 2 Surowce, więc musisz przeznaczyć na nie więcej niż na Ekwipu-

nek kosztujący 1 Surowiec. Jednakże, jeżeli planuję ciężką walkę na Murach, najprawdopodobniej zainwestuję właśnie w Drabiny. Jest to również bardzo dobry Ekwipunek do blefowania. Jeżeli zbuduję Drabiny na Odcinkach Muru w turze 1 lub 2, Obrońca może instynktownie odpowiedzieć budując Podesty w tych miejscach. Najeźdźca osiąga tutaj przewagę wtedy, kiedy obrócona zostaje karta Fazy III. Może wtedy przesunąć swoje Drabiny, podczas gdy Obrońca w tym samym momencie utknie za swoimi Podestami w miejscu.



Liny

Liny oferują elastyczność, ale bardzo często są mało opłacalne. Przesuwanie Jednostek z jednego Odcinka Muru do następnego jest sprytnym posunięciem, ale przesunięcie ich nad Murem zwykle nie spowoduje wyłomu. Jednakże użyteczność Liny nie leży w przesuwaniu Jednostek na sąsiadujące Odcinki Muru, a raczej w wypełnianiu nimi pustych miejsc na pierwotnych Odcinkach Murów. Jedną z kluczowych sztuczek Obrońcy jest wymuszenie remisu na Odcinku Muru, na którym znajduje się maksymalna możliwa ilość Jednostek Najeźdźcy. To skutecznie blokuje ten Odcinek Muru i Obrońca nie musi

się o niego martwić. Jednakże posiadając linę, Najeźdźca może wybrać Odcinek Muru wypełniony Jednostkami i przesunąć stamtąd Goblina lub Orca na sąsiedni Odcinek Muru, a w ich miejsce wstawić Trolla. Manewr ten może zostać użyty dwa razy z podwójnym Wymarszem.

Współdziałanie: Wieże Oblężnicze i Liny działają ze sobą zadziwiająco dobrze. Nadal wybrałbym Podkop przed Liną z Wieżą Oblężniczą gdyby było to możliwe, ale jeżeli nie jest, to wtedy Lina jest bardzo użyteczna właśnie z Wieżą Oblężniczą. Z Liną na Odcinku Muru gdzie jest Wieża, możesz wycofać słabsze Jednostki i natychmiast zastąpić je Trollami. Tury z Wieżą Oblężniczą i Liną, kiedy bierzesz podwójny Wymarsz pozwalają ci wprost zalać Mury swoimi Jednostkami.

Lina również może dobrze współdziałać z Ołtarzem ze względu na elastyczność, jaką takie połączenie oferuje. Możesz przenieść jednostki na drugą stronę Murów i od razu wzmocnić ich siłę Ołtarzem, podczas gdy Obrońca nawet nie będzie się tego spodziewał. Jednakże by uczynić ten manewr prawdziwie efektywnym, prawdopodobnie musiałbyś przesunąć wiele jednostek na podwójnym Wymarszu, co daje Obrońcy wystarczająco dużo Klepsydr by i tak odeprzeć ten atak.

Lina działa dobrze również w momencie, kiedy szybko, lub niespodziewanie użyta jest Chwała. Pozwala to Najeźdźcy na umieszczenie 4 Trolli na Odcinku Muru, lub jednocześnie zaatakowanie 7 Odcinków Muru.

Podsumowanie: Kosztują dwa Surowce, więc w zależności od budowy Maszyn, możesz być zmuszony oszczędzać by wybudować Liny. Mają swoje zastosowanie, ale większą uwagę powinno się zwracać na miejsca, które mogą otworzyć, niż na Jednostki, które mogą przesunąć na sąsiadujące Odcinki Murów. Są bardziej użyteczne z Wieżami Oblężniczymi w momencie, kiedy Podkop nie jest dostępny. Pozwala to na wycofywanie słabszych jednostek z Murów i zastępowanie ich Trollami. Nie jest także złym pomysłem wycofać dzięki nim Jednostkę, która w przeciwnym razie skazana byłaby na zagładę w wyniku działania Kotłów.



Podkop



Podkop jest ubogim krewnym Wieży Oblężniczej. Robi dokładnie to samo, ale nie oferuje miejsca na dodatkowe jednostki. Jednakże, nadal jest niesamowicie użyteczny i tani. Jest to bardzo

poręczny Ekwipunek, jednakże przemieszczając Jednostkę bezpośrednio z Obozu do Odcinka Muru daje czytelny sygnał: „zaatakuję tutaj”. Aczkolwiek nadal może zostać przesunięty po wylosowaniu karty Fazy III, co utrudni zadanie Obrońcy (pamiętaj, że jakakolwiek Klepsydra wydana przez Obrońcę na obronę Muru, którego nie atakujesz jest dla niego Klepsydą straconą), lub by przesunąć go na bardziej strategiczną pozycję. Jest jedna rzecz, o której nie można zapominać ani lekceważyć w środkowym etapie gry. Mianowicie każdy Wymarsz może przesunąć jedną Jednostkę ponad Podkopem, a zatem podwójny Wymarsz może przesunąć dwie, i to bezpośrednio z Obozu na Odcinek Muru.

Współdziałanie: Po pierwsze, każdy Troll, którego wyjmiesz z worka jest Jednostką, którą możesz przesunąć bezpośrednio na Mur. Również Trucizna dobrze z tym współgra na początkowym etapie gry. Podkop i Trucizna na tym samym Odcinku Muru oznaczają, że można tam posłać Goblina (używając Podkopu), który, mimo iż skazany na zagładę, to uruchomi Truciznę, dzięki czemu Obrońca straci Strzelca.

Podkop bardzo dobrze współgra z Wieżą Oblężniczą, podnosząc ilość jednostek, które można przesunąć bezpośrednio na Mur.

Żeby skorzystać z Podkopu, mu-

sisz użyć Wymarszu, jednakże bardzo dobrze to ze sobą współgra. Wysyłając Goblina przez Podkop, związujesz Jednostki obrońcy w walce wręcz, dzięki czemu Strzelcy nie są już w stanie strzelać do Jednostek znajdujących się na Przedmurzu.

Podsumowanie: Podkop ma wiele różnych zastosowań (nawet z Taranem, gdzie można związać walką Strzelców na Sekcjach Muru doczepionych do Barbakanu). Kosztuje tylko 1 Surowiec więc jest to tanie. Daje większą elastyczność podczas Mniejszego Wymarszu, co daje dodatkowe Jednostki na Mury za mniej Klepsydr dla Obrońcy. To jest naprawdę bardzo dobry ruch i jeżeli nie patrzy się na współdziałanie pomiędzy innym Ekwipunkiem, należy brać Podkop. Atakujący nie będzie żałował tego wyboru, za to Obrońca będzie miał duży problem.



Pomost



Pomosty są tanie w produkcji, ale nie można ich przemieścić po tym jak wycofnięta zostanie karta Fazy III, toteż trzeba dobrze przemyśleć gdzie chcemy je rozmieścić. Ponieważ nie są mobilne to dokładnie wskazują miejsca, w

które chcesz zaatakować. Jednakże, są również Ekwipunkiem reakcyjnym. To znaczy, że nie musisz go używać, chyba, że Obrońca, z którym grasz lubi używać Pułapek. Dla przykładu moja żona zawsze ich używa. Jedną z jej taktyk jest umieszczenie 3 trollowych pułapek na trzech drogach wychodzących z Przedpola i potem umieszczenie 3 gobliniskich pułapek na innych trzech drogach wychodzących z Przedpola. Przez to praktycznie na jednej ze stron planszy w ogóle nie używam Trolli, a na drugiej nie używam Goblinów. Toteż, jeśli widzę, że zamierza zastosować taką taktykę to umieszczam Pomost lub dwa na drogach prowadzących z przedpola po to, by dać sobie więcej opcji taktycznych. Rzadko stosuję Pomosty do celów innych, niż odpowiedź na pułapki.

Współdziałanie: Poganiacz jest dobry na Przedmurzu, które bronione jest przez Pomost. Dzięki temu, możesz przemieścić Jednostki na Przedmurze bez martwienia się o Pułapki. Następnie możesz je przesunąć dalej na sąsiednie Przedmurze, które mogło być zablokowane przez Pułapki. To zapewnia ci większą swobodę. Gobliniści Ogniomistrzowie są niezwykle wrażliwi bez Pomostów. Jeżeli umieścisz żeton Ogniomistrza na Przedmurzu, a Obrońca umieści tam gobliniską Pułapkę, to twój Ogniomistrz jest stracony. Pomost jednakże, umożliwia twojej jednostce ominięcie tego

problemu i dostanie się do łuczników.

Podsumowanie: Użyteczne, ale jak dla mnie mają zastosowanie tylko jako odpowiedź na taktykę z pułapkami. Możesz trafić na Obrońcę, który nie używa pułapek. Nie rozstawiałbym Pomostów, przed tym jak Obrońca ustawi swoje Pułapki. Obrona dróg prowadzących z Przedmurza jest najważniejsza. Jedyne nie-reakcyjne zastosowanie tego Ekwipunku to zapewnienie Gobliniskim Ogniomistrzom bezpiecznego przejścia. Upewnij się, że zabezpieczasz należycie te drogi, jeżeli zdecydujesz się na ich użycie.



Tarcze

Najdroższy z Ekwipunku, gdyż kosztuje aż 3 Surowce. Oznacza to, że trudno jest je zbudować „z marszu” i należy na nie odkładać. Mają swoje zastosowanie w pewnych strategiach, ale nie wśród moich ulubionych. Jeżeli nastawiasz się na powolną budowę pozycji na Sekcjach Muru, to możesz potrzebować Tarcz do ochrony swoich Jednostek, gdyż będziesz miał ich tam coraz więcej. Jednakże, jeśli planujesz szybszą rozgrywkę i podwójny Wymarsz żeby uderzyć w Mury i potem tylko zwiększać

napór, to Tarcze są mniej potrzebne.

Jedna rzecz, którą powinieneś się przejmować podczas używania Tarcz jest to, że pozwolą przeżyć słabszym Jednostkom, a jednocześnie będą blokowały twoje silniejsze Jednostki. Jeżeli Obrońca ma 7 siły na Sekcji Murów a ty masz wszystkie sloty najeżdźcy zapchane Goblinami, które nadal żyją gdyż chronią je Tarcze, to bardzo denerwującą sprawą jest posiadanie Trolli, które nie mogą przesunąć się do przodu.

Współdziałanie: Małe współdziałanie z Linami, po prostu dlatego, że Jednostki, które przesuwasz z Murów mogą potrzebować dodatkowej obrony na nowym Odcinku Muru. Dodatkowo pomaga ci to przesunąć słabsze Jednostki, którym udało się przeżyć i zastąpić je silniejszymi Jednostkami czekającymi na Przedmurzu.

Podsumowanie: Tarcze są głównie użyteczne podczas rozgrywki, gdzie Najeżdźca nastawia się na powolną rozbudowę pozycji na Murach. W takim wypadku Tarcze są bardzo przydatne. Jednakże, ja wolę inne strategie dla większości rozgrywek, toteż unikam Tarcz, ponieważ kosztują za dużo. Również trzeba mieć na uwadze niemożność przesunięcia silniejszych Jednostek na Mur, ponieważ tarcze utrzymują przy życiu Jednostki słabsze, które po prostu blokują przejście. Zatem tak... tarcze są przeciwko ewolucyjnej teorii Darwina,

a ja należę do zdeklarowanych Strongholdowych Darwinistów. Naturalnym przeznaczeniem każdego Goblina jest straszliwa śmierć na Sekcji Murów tak, aby umożliwić przejście silniejszym Jednostkom. Tarcze mogą za bardzo zakłócić ten naturalny porządek, a poza tym po prostu kosztują za dużo.



Trucizny

Trucizny zmieniły się w nowej wersji Stronghold. Są prostsze w stosowaniu, a ponadto bardziej użyteczne. Obecnie zdejmują łucznika z Odcinka Muru, kiedy zaczyna się walka. To daje Truciznie o wiele większą elastyczność, oraz użyteczność, nawet, jeżeli będzie służyła tylko po to żeby Obrońca musiał wydać Klepsydrę po to, by wstawić nową jednostkę w miejsce poległego łucznika. Powiedziałbym nawet, że strata Klepsydry jest priorytetem w tym wypadku, gdyż żaden Obrońca nie zostawi swoich Jednostek podatnych na ataki (pamiętaj również, że możesz przesunąć Trucizny wraz z obróceniem karty Fazy III).

Jednocześnie, zmuszając łucznika do zejścia z Sekcji Murów gdzie jest Trucizna, pozbawiasz go możliwości

ostrzału Przedmurza. Dlatego też, w zasadzie prawie nigdy nie stosuje Ostrony.

Współdziałanie: Truczna sama w sobie jest bardzo dobra, ale jeżeli naprawdę masz zamiar wykończyć Łuczników zamiast zmuszać ich do tańczenia po Murach i marnowania zapasów Klepsydr Obrońcy, to Truczna w połączeniu z Podkopem umożliwi Ci przesunięcie Jednostek bezpośrednio na Mury i zdjęcie wrogich Jednostek zanim Obrońca zdoła je przesunąć. Wieże Oblężnicze również mogą to umożliwić, ale jest to taktyka o wiele bardziej oczywista i większość Obrońców będzie umieszczano silniejsze Jednostki na Sekcjach Muru, gdzie zobaczą zbliżającą się Wieżę Oblężniczą. Jednakże, Obrońca nadal może zamienić Jednostki przed fazą ataku, toteż dobrze umieszczony Wicher może skłonić Obrońcę do podjęcia decyzji, iż przesunięcie Jednostki będzie zbyt kosztowne i po prostu pozwolić umrzeć Łucznikowi.

Nawet bez Podkopu, Wicher dobrze współdziała z Truczną. Może powstrzymać Obrońcę przed zamianą Łucznika, którego przesunął razem z innymi Jednostkami.

Jeżeli możesz umieścić Trucznę na Murze z Łucznikiem podczas szturm, to trucizna i Chorągiew (dostępne na jednej karcie) również będą dobrze się spisywały.

Podsumowanie: Większość Obrońców nie będzie chciała tracić Jednostek, toteż Truczna staje się bardziej narzędziem do tego, aby Obrońca zmuszony był przestawiać swoje Jednostki. I świetnie. Możesz to zrobić by ochronić Przedmurze przed Łucznikami. Zawsze, kiedy Obrońca przenosi Łucznika na inny Odcinek Muru to jednocześnie osłabia ten nowy Odcinek. I to oczywiście może być niesamowicie użyteczne wraz z obrotnością karty Fazy III.



Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



gry fabularne
<http://gry-fabularne.pl>

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota